VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Эд Фридлянд

Грувы на бас-гитаре

Введение

Игра на басу встречается повсеместно. Функция баса существует в музыке любых культур, будь то американский рок, болгарская народная музыка, или карибский джанкану. Инструмент, исполняющий роль баса, может меняться от одного стиля к другому, но сущность этой роли остаётся практически неизменной: обеспечивать гармоническую основу (низкие ноты, обычно прима аккорда) и создавать ритмический пульс, который определяет движение музыки (грув). Хотя функция баса также включает мелодические тонкости и нюансы вроде звуковысотности и микроскопических поправок течения времени, если вы играете правильные низкие ноты и качаете, вы можете быть басистом практически в любой музыкальной ситуации. Басисты, понимающие эти основные принципы, обладают недоступной другим инструменталистам гибкостью. Гитарист может быть асом в кантри, но не факт, что это поможет ему на металлическом концерте. Аналогично – хороший металлический гитарист может не обладать навыками, необходимыми для исполнения джаза или босса новы. Но басист, овладевший основами функции баса, может играть в любом стиле лишь с поправками, продиктованными здравым смыслом.

Важным умением всегда готового к работе басиста является знание ритмического словаря разных стилей музыки. Большинство басовых линий состоит из одних и тех же элементов – примы, квинты, октавы, трезвучия – с различным связующим материалом вроде проходящих диатонических и хроматических нот. Чаще всего определяющим для жанра фактором является его ритмическое содержание, вне зависимости от того, находится ли оно в басовой линии или нет. Например, простая схема прима-квинта половинками – распространённая басовая линия, но окружающий её ритмический материал может сделать эту басовую линию меренге, кантри, самбой, боссой, роком, фанком, р'н'б или блюзом. Только играть свои половинки и не думать больше ни о чём легко, но чем лучше вы понимаете окружающий вашу басовую партию ритмический материал, тем лучше вы сможете «сцепиться» с группой и начать качать.

Одна из целей этой книги – ознакомить вас с различными грувами, показывая вам вместе с басовой линией партию ударных. Посредством использования драм-машины вы научитесь программировать партии для

аккомпанемента вашей линии. Это почти так же хорошо, как быть ударником. После того, как вы сами запрограммировали грув, у вас появляется глубокое понимание каждого элемента, того, как хай-хэт, малый, бочка, томы и т. д. соединяются, чтобы создать единое движение, которое влияет на вашу интерпретацию басовой линии. Знакомство с большим количеством стилей открывает перед вами кучу возможностей. Это одна из самых лучших вещей в игре на басу – разнообразие.

Удержание времени находится в сердце грува, хотя время и грув не совсем одно и то же – можно играть безупречно по времени и не качать и – наоборот. Конечно, самое лучшее – сохранять время *и* качать. Упражнения в разделе этой книги «Грув. Концепция и развитие» разработаны для того, чтобы помочь вам стать ритмически самодостаточными. Усвоив различные ритмические элементы в сочетании с неизменным источником времени (метроном или драм-машина), вы сможете качать, опираясь на свои внутренние ощущения.

Мы, басисты, склонны к глубоким размышлениям и любим обдумывать великие тайны жизни. Глава «Метафизика грува» – нечто большее, чем потакающее собственным прихотям мудрствование. Размышления о груве и его многочисленных значениях могут открыть дверь к вашему собственному ритмическому сатори, определяющему моменту, когда вы действительно *понимаете*, что заставляет грув работать. Все великие басисты потратили на это время, осознанно или не очень. Это часть басового братства, которая нас всех связывает. Любой басист, который попал в грув и удержал его испытал переворачивающий жизнь опыт ощущения единства с мгновением. Во многих смыслах этот опыт – в сердце всех религий. Но я увлёкся…

Использование CD

На CD, поставляемом вместе с этой книгой, я записал различные грувы, чтобы помочь вам запрограммировать их для себя. Вы, конечно, можете играть вместе с примерами на CD, но вы будете соревноваться с уже существующим басистом (мной). То, что вам нужно, – прослушать указания, а потом запрограммировать свою драм-машину и сыграть вместе с ней. Упражнения на

развитие грува также записаны для вашего удобства. Многие из упражнений легче понять после прослушивания.

Приобретение драм-машины

Для получения большей пользы от этой книги я рекомендую вам купить драм-машину. В мире аудио-продюсирования почти все драм-машины были заменены записанными лупами живых ударников. В то время как этот метод более реалистичен для создания песен, он лишает вас возможности самим написать партию ударных. Для басиста этот опыт бесценен. Представьте: у вас есть ударник, который играет именно то, что вы просите, без замедления или ускорения и на необходимой громкости, плюс вам ещё и не надо слушать трёхчасовую подборку ударных соло Нейла Пирта по дороге с концерта домой. Но вместе с удобством возникает и задача изучить, что же именно сказать этой волшебной машине. Она будет звучать настолько хорошо, насколько хорош программирующий её человек.

На рынке есть много отлично звучащих недорогих драм-машин, а компании типа "Boss" и "Zoom" предлагают некоторые модели по цене не более $100. Конструктивные особенности могут разниться, но у них у всех есть барабанные семплы в CD-качестве и возможность программировать свои рисунки. Чувствительные к силе нажатия драм-пэды – важная особенность большинства современных драм-машин. Потратьте немного больше – и у вас будут настраиваемые звуки барабанов, возможность создавать свои наборы барабанов, настраиваемая чувствительность пэдов, возможность создавать рисунки любой длительности и в любом размере, а также многое другое. Это всё пригодится басисту, который хочет поднять драм-машину на более высокий музыкальный уровень. Но для целей этой книги вам понадобится лишь основное – хорошие звуки и чувствительные к силе нажатия пэды. Также есть программные драм-машины, которые хорошо работают вместе с компьютером и MIDI-контроллером типа клавиш. Это стоит рассмотреть, если ваши домашние занятия выстроены вокруг компьютера.

Глава 1: Основы работы с драм-машиной

Как только вы приобретёте драм-машину, прочтите инструкцию по эксплуатации для ознакомления с основными функциями прибора. Чтобы набить побольше функций в маленький корпус, драм-машины разработаны так, что доступ ко многим из них открывается далеко не очевидными комбинациями клавиш. *Читайте инструкцию!*

Хотя программная архитектура у разных драм-машин разная, для создания рисунка вам всегда надо будет осуществить следующие базовые действия:

- Выбрать подходящую длительность рисунка. Большая часть примеров в этой книге – двухтактовые рисунки, хотя есть несколько однотактовых и четырёхтактовых рисунков. Некоторые машины представляют длительность рисунка в форме тактов – «1», «2», или «4» - в то время как другие показывают длительность рисунка в виде долей: «4» будет означать 4 доли, или один такт на 4/4; «8» будет восемью долями, или двумя тактами на 4/4. Этот тип программирования удобен для необычных размеров: установка длины рисунка на «5» даст вам один такт на 5/4.

- Установить уровень квантизации. Квантизация это степень, до которой машина будет автоматически корректировать ваш ввод ритма. При установке на шестнадцатые ноты ваш ввод будет автоматически корректироваться в сторону ближайшей 16-ой. Это очень удобно для грува шестнадцатыми, но не позволит вам вводить 8-ые триоли (представляемые некоторыми машинами как «12-ые ноты»). Для каждого грува в этой книге я обозначил необходимый для его программирования уровень квантизации.

- Установить режим записи. Большинство машин позволяет вести запись в режиме реального или пошагового времени. По умолчанию обычно стоит режим реального времени; это режим, который я в большинстве случаев рекомендую. Вы переводите машину в режим записи и играете

ритм на определённом пэде в реальном времени под внутренний метроном машины. Машина записывает ваш результат, автокорректирует всё, что мимо, на обозначенном уровне квантизации, и возвращается в начало рисунка, как только достигнет его конца. Вы можете наложить другие звуки ударных поверх первого проведения, как на многодорожечном магнитофоне. Ввод нот хорош, когда есть хитрая партия, которую вы не можете сыграть в реальном времени. Переключите машину в режим пошагового времени и выберите уровень квантизации. Затем перемотайте рисунок соответствующей клавишей на нужное место такта и, когда дойдёте до сложного места, сыграйте на пэде. После этого рисунок перейдёт на следующую 8-ую, 16-ую и т. п. в зависимости от выбранного уровня квантизации.

- Настройте темп. Хотя я привёл оптимальный темп для многих грувов, может возникнуть необходимость наиграть их на драм-машине на меньшей скорости. Настройка темпа на комфортабельную для программирования скорость это не жульничество – настоящая работа начинается, когда вы играете на басу под рисунок в предложенном темпе.

- Стирайте ноты. Вы непременно сделаете ошибки или в чтении ритма, или в вводе его в машину. Это неважно, пока вы знаете, как стирать или удалять ошибки. На большинстве машин есть клавиша “DELETE” («УДАЛИТЬ»), которую вы нажимаете и держите в то время как машина играет рисунок в режиме записи, пока вы жмёте на пэд, отвечающий за звук, который вы хотите стереть. Вы можете или держать её в течение всего рисунка и перепрограммировать определённый «инструмент» снова, или нажать пэд в проблемном месте и точечно стереть его.

- Переключайтесь между банками пэдов. На драм-машинах обычно есть 16 пэдов с названиями инструментов, которые они приводят в действие: “KICK” (бочка), “SNARE” (малый), “CLOSED HI-HAT” (закрытый хай-хэт) и т. д. являются наиболее широко используемым первым слоем звуков. Впрочем, есть второй банк приводимых в действие пэдами звуков, который включает в себя такие инструменты, как конги, шейкеры,

тамбурины и бонго. Они становятся доступны после переключения банка пэдов. Часто названия второго банка звуков на машине не написано, так что вам приходится играть на разных пэдах, чтобы понять, какие звуки активирует каждый из них.

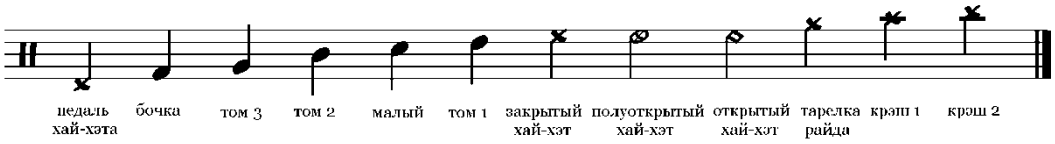
Анатомия ритма ударных

Ударные ритмы в этой книге по большей части сосредоточены на основном груве. На данный момент не особенно важно научиться программировать длинные сложные заполнения – основная часть вашей работы будет бочкой, малым, хай-хэтом (открытым и закрытым) и райдом. Томы будут использоваться, если они являются неотъемлемой частью грува, так же как и вспомогательная перкуссия наподобие шейкеров, каубеллов и конго. Драм-машина может сыграть всё, что вы запрограммируете, но держите в голове, что у людей-ударников (обычно) две руки и две ноги. Припоминание этого поможет вам программировать реалистичные грувы, которые могут быть сыграны настоящим ударником.

Ключ для ударных

Мы говорим не о маленькой металлической штучке, которой ударники настраивают свою установку – ключ для ударных это легенда, по которой вы будете читать ноты ударных до конца этой книги. На Рисунке 1 показаны основные обозначения для стандартной установки. В некоторых грувах ближе к концу книги могут быть такие своеобразные ударные инструменты, как конги, шейкеры, колокольчики и тамбурины. Эта нотация будет приведена рядом с соответствующим примером.

Рисунок 1



Тонкие моменты драм-машины

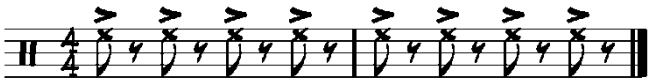
Когда вы освоились с основными функциями драм-машины, основной задачей становится заставить её звучать музыкально. Ключевой момент – динамика. Люди слишком часто лупят по пэдам, не пользуясь (предположительно ограниченным) динамическим диапазоном инструмента. У некоторых машин, вроде серии DR фирмы "Boss", есть регулировка чувствительности пэдов; это может здорово помочь в развитии индивидуального штриха на пэдах. Хотя вам, возможно, хочется играть, как настоящему ударнику, лучше одновременно играть на одном пэде или инструментальном голосе, чтобы ухватить динамику партии.

Столь же важно развить постоянный штрих. Во время программирования слабой доли на малом барабане следует держать громкость постоянной – повышение и понижение громкости может нарушить энергию грува. Это не обязательно означает, что все слабые доли должны быть настолько громкими, насколько возможно. Песне может понадобиться крепкая слабая доля, но, быть может, она должна звучать только на 80% доступной громкости, чтобы вы могли сохранить оставшиеся 20% для большого заполнения. Бочке тоже нужен контролируемый штрих. Для того чтобы устойчиво держать основные ритмы грува вам нужен плотный удар, но затакты или ноты-призраки могут быть потише.

Создание рисунка

Давайте воздвигнем с целью отработки динамики двухтактовый рисунок. Начните с простой партии закрытого хэта восьмыми. Вместо того, чтобы пытаться получить громкую/мягкую динамику акцентов за один раз, начните с игры устойчивым штрихом только сильных долей (Уд. пр. 1).

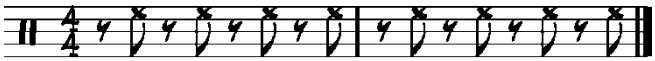
Уд. пр. 1



Как только вы будете довольны стабильностью громкости сильных долей, сыграйте слабые доли более лёгким штрихом (Уд. Пр. 2). В конце концов у вас должен получиться ровно акцентированный рисунок (Уд. Пр. 3).

Экспериментируйте, чтобы найти лучший баланс между громкими и мягкими ударами. Иногда для того, чтобы придать груву неуловимое течение, ударники играют слабые доли почти как ноты-призраки, а иногда для большего драйва они играют все 8-ые ноты на одной и той же громкости. Пробуйте разные отклонения, чтобы увидеть, как они влияют на весь ритм ударных и как вы играете под него на басу.

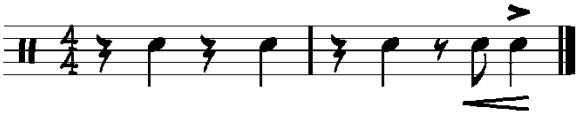
Уд. пр. 2



Уд. пр. 3

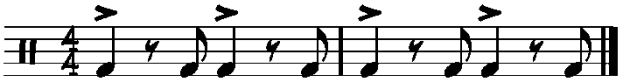
Теперь давайте добавим малый барабан, плотную слабую долю с мини-заполнением в конце второго такта. Сыграйте первые три удара малого барабана примерно на 85% громкости, подводящий удар на «3и» примерно на 65% и последнюю слабую долю на 100%.

Уд. пр. 4



Теперь добавим бочку, играя сильную долю примерно на 90% и подводящие ноты на 75%.

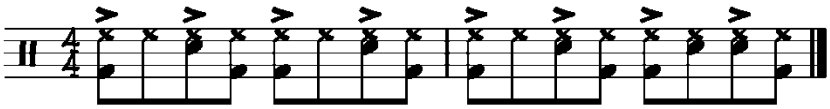
Уд. пр. 5



Законченный грув должен будет выглядеть следующим образом (Уд. пр. 6) и звучать органично. Для сопоставления создайте ещё один двухтактовый рисунок и запрограммируйте тот же ритм, но не обращайте внимания на динамику –

просто играйте всё насколько возможно сильно. (Хмм… похоже на то, как играет изрядное количество *людей*). Сравните две версии. Какую вы предпочтёте?

Уд пр. 6



Глава 2: Грув. Концепция и развитие

Ни одна фраза не характеризует сущность игры на басу лучше, чем «грув». Те, у кого он есть, живут им; те, кто нуждается в нём, ищут его, как Святой Грааль. Но что же *такое* грув? Слово «грув» часто используется для описания ритмического стиля, например «шаффловый грув» или «фанковый грув». Другое определение немного более эфемерное: «Грув это энергетическая сила, создаваемая одним музыкантом или группой посредством процесса игры». Эта энергия – то, что заставляет людей качать головами, стучать ногами и трясти задницами. Хотя это определение предполагает наличие устойчивого пульса (как в танцевальной музыке), грув также проявляться в классической музыке, в которой темп может изменяться согласно указаниям дирижёра. Если мы принимаем тот факт, что грув это энергия, тогда он, по сути, жизненная сила, стоящая за музыкой. Он не привязан к точному темпу, но чаще всего идёт с ним рука об руку. Время и грув не обязательно одно и то же: можно сохранять точный по метроному темп и не создавать грув. Но можно и немного торопить или затягивать время в песне и – всё равно создавать мощный грув. С точки зрения басиста идеально, когда есть и время, и грув. Большая часть нашего музицирования находится в рамках темпа, и наша главная задача – создавать энергию грува в реальном времени. Развитие способности создать грув это важное качество успешного басиста – остальные музыканты зависят от вас в создании этого необходимого элемента.

Грув это загадка. К нему нельзя прикоснуться, но можно почувствовать. Его нельзя увидеть, но можно наблюдать его действие. Он может быть достаточно мощным, чтобы приводить в движение тысячи людей, но его можно мгновенно убить одной случайной мыслью. Когда люди играют вместе и создают грув, энергия передаётся между музыкантами и открывает общий канал к своему источнику. Все чувствуют это, и такое переживание создаёт глубокие личные связи. Этот энергообмен создаёт эйфорическое состояние, которое испытывали все музыканты в качестве или слушателей, или исполнителей. Когда по вашей спине пробегает холодок, это грув – причина, по которой мы играем. С другой стороны, когда грува не происходит, или он саботируется эгоизмом или беззаботностью, он может настроить брата против брата, создать трения, которые разрушат коллектив, привести к чьему-то увольнению, разрушить

репутацию. Грув – серьёзное дело. Это то, что нужно чтить, служить ему и защищать. Если у вас проблемы с ним – вы в большой беде.

Грув – живая вещь, как цветок (или помидор, если вам так больше нравится). Он начинается с хорошего семени, ему нужна плодородная почва для произрастания, он нуждается в удобрении и заботе, чтобы расцвести. Возросши, он становится красивой вещью (или красивым соусом для макарон). Хотя есть много активных способов развития грува, нельзя просто сидеть с метрономом и превратиться в монстра грува. Вам ещё нужно открыться энергетической силе, которая создаёт грув. Если вы попытаетесь схватить воду руками, она утечёт у вас между пальцев, но если вы сложите руки чашечкой, вы сможете удержать её. Как только вы овладеваете базовыми навыками игры на басу, самым большим препятствием становится внутренняя блокада. Грув, как падающая вниз с гор вода, выбирает путь наименьшего сопротивления. Часть вашей проблемы – убрать валуны, которые перекрывают поток грува.

Парадокс, но для того, чтобы достичь состояния открытости груву, вам нужно рассмотреть его в разных формах. Вам нужно изучить отношение между бочкой и басом, бочкой и малым, размыслить о том, как делит время хай-хэт, как ваша линия взаимодействует со всеми элементами ритма, как течёт время на протяжении всей песни… но если вы залезете слишком глубоко в умствование, вы можете парализовать возможность своего тела *чувствовать* грув. Это тонкий баланс между разумом, телом и духом, духом готовности ниспровергнуть ради грува свои личные желания. Несомненно – вы могли бы впихнуть крутое заполнение 16-ми триолями на последние две доли 32-го такта, но *надо ли* это делать? Это служит груву или вашему эго? Во многих аспектах быть басистом подобно тому, чтобы быть хранителем самого драгоценного элемента на Земле, жизненной силы. Грув заставляет мир вращаться. Стали бы народы воевать, если бы мы могли грувить все вместе?

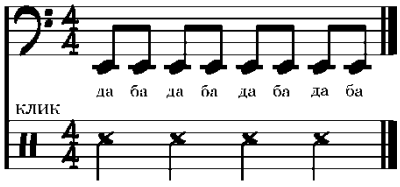
Усвоение ритма

Несмотря на метафизические измерения есть конкретные физические аспекты попадания в грув и его удержания. Во-первых, вам нужен базовый уровень владения басом. Вам не нужно рубить на адовой скорости; замечали когда-нибудь, что музыканты с самым сильным грувом – не самые технически

ориентированные? Разрушают ли грув пулемётные проходки? Вряд ли, но слишком часто басисты тратят время на развитие скорости, не принимая во внимание грув. Вы ведь видели в музыкальном магазине местного одарённого парня, яростно надрачивающего гриф ради удовольствия стоящих с отвисшими челюстями почитателей, поражающего покупателей стремительными руладами и прочими бесцельными подвигами. Но у многих ли из этих тон-заловых ковбоев есть то, что заставляет группу качать? Вы могли заметить, что басисты вроде Джеймса Джемерсона, Жако Пасториуса, Стенли Кларка, Билли Шихэна и Виктора Вутена часто играют много нот, но это не главное. У всех этих музыкантов есть грув – вот почему они хорошо звучат, когда вырываются на свободу. Дело не в том, что вы играете, а в том – как.

Ваша способность создавать грув находится в прямой зависимости от вашей способности усваивать ритм, и нет более прямой дороги к внутреннему пониманию ритма, чем пение. Слишком стесняетесь петь? Переборите это – намного более стыдно иметь жалкий грув. Никого не волнует, есть ли у вас голосина, как у Стинга; всё, что нужно для наших целей – петь в груве. Давайте взглянем на простой синкопированный грув 8-ми (Вок. примеры 1…3). Акцентированные слабые доли удерживаются на месте паузами на сильные доли – так же, как нет света без тьмы, добра без зла, нет слабой доли без сильной. Установите свой метроном на 72 удара в минуту и приступите к прочувствованию пульса 8-ых. Вок. пр. 1 показывает, как петь 8-ые, используя слоги «да-ба-да-ба». Вдохните поглубже перед тем, как начать; вы можете с лёгкостью научиться пропевать несколько тактов на одном дыхании.

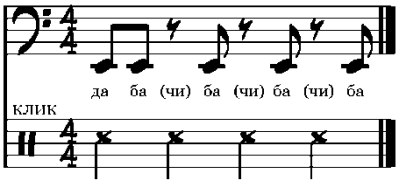
Вок. пр. 1



Как только вы почувствовали, что «сцепились» с грувом, начните пропевать синкопированный ритм посредством слога «чи» в качестве отметки паузы на *вторую*, *третью* и *четвёртую* доли (Вок. пр. 2). Важно ощутить пространство, которое создаёт «чи» – оно сохраняет равные пропорции между нотами. Если

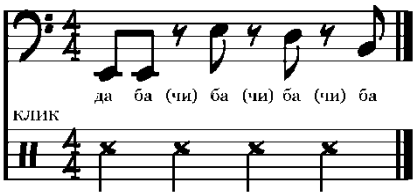
сжульничаете с паузой, или сделаете её слишком длинной, вы разрушите окружающие доли, тогда можете попрощаться с грувом. Как только почувствуете, что петь грув комфортно, сыграйте его на басу.

Вок. пр. 2



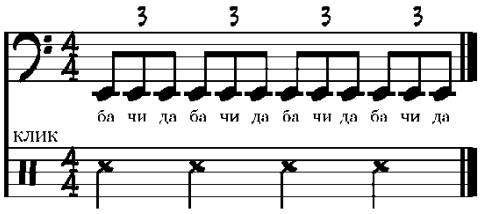
Выдержите хотя бы одну минуту – пусть устоится. Теперь добавьте к груву ноты (Вок. пр. 3). Играйте и пойте линию одновременно. Сначала может быть сложно, но это отличный способ связать вашу игру и внутреннюю сущность. Бас это всего лишь инструмент для выпускания наружу грува, который вы чувствуете внутри. Если внутри ничего нет, ничего и не выйдет!

Вок. пр. 3



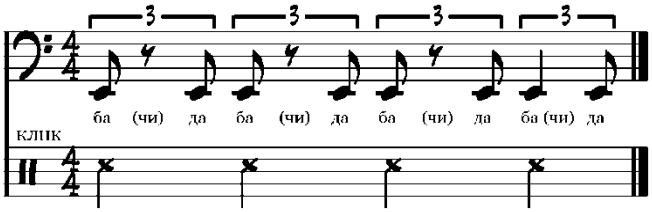
Вечно популярный шаффл – один из наиболее часто уродуемых грувов. Когда вы играете шаффл, необходимо чувствовать, как течение 8-ых триолей, так и паузу, которая появляется на второй доле каждой группы триолей. В Вок. пр. 4 показано, как пропевать базовые 8-ые триоли шаффла. Настройте свой метроном на 46 ударов в минуту и ровно уложите слоги «ба-чи-да» в пространство между кликами, убедившись, что «ба» приходится точно на клик.

Вок. пр. 4



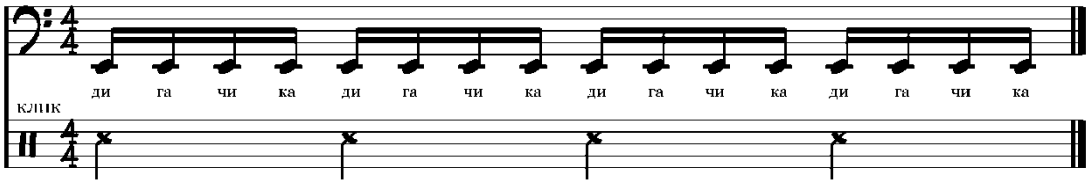
Для создания шаффлового грува «чи» становится паузой – сделайте его тише, чем ноты на «ба» и «да». Вок. пр. 5 – классическая линия в стиле Мадди Уотерса. Оставьте клик на 46 ударах в минуту. Обратите внимание на то, что в *четвёртой* доле на сильную долю приходится четверть, так что дайте этой ноте прозвучать на паузу, обычно занимаемую «чи». Пропевайте слоги со звуковысотностью и не волнуйтесь о том, чтобы попадать в ноты по высоте звука – просто создавайте хорошее ощущение. Как только вы освоились с кликом, начните играть грув. Когда вы равняетесь с потоком грува, он оживает. Обратите внимание на ощущение расслабленности в груве. Если вы усвоили ритм линии, вы можете играть её безупречно, легко, бесконечно.

Вок. пр. 5



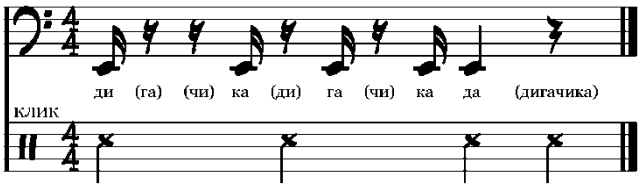
Грувы с 16-ми могут быть каверзными. Каждая четвертная нота подразделяется на четыре равных части, а тут уже надо следить за большим количеством нот. Традиционно 16-ые считают слогами «*ван*-и-эн-а, *ту*-и-эн-а» и т. д., но сейчас мы хотим утвердить примат ощущений над интеллектом. Ключ к успешному груву это точное усвоение разделения каждой доли. В Вок. пр. 6 показан метод пропевания пульса 16-ых нот. Это нагружает речевой аппарат, но слоги разработаны так, чтобы быть лёгкими для артикуляции. Начните этим заниматься примерно на 44 ударах в минуту, удостоверяясь, что вы намертво «прибиваете» первый слог каждой сильной доли («ди») и располагаете все остальные слоги на равных промежутках на протяжении всей доли.

Вок. пр. 6

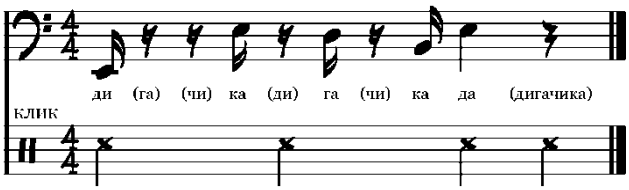


В Вок. пр. 7 показан ритм нашего грува 16-ми нотами. Некоторые из согласных были сдвинуты, чтобы их было легче петь. Сперва позанимайтесь этими слогами вне темпа, чтобы почувствовать артикуляцию и не забывайте пропевать паузу на *четвёртую* долю. Как только вы сможете пропеть это, не ломая течения (или не смеясь), воспользуйтесь метрономом на 44 ударах в минуту. Затем для полноценного грува соедините звуковысотность с ритмом (Вок. пр. 8). Экспериментируйте с высокими темпами – это можно пропеть на 120 ударах в минуту.

Вок. пр. 7



Вок. пр. 8

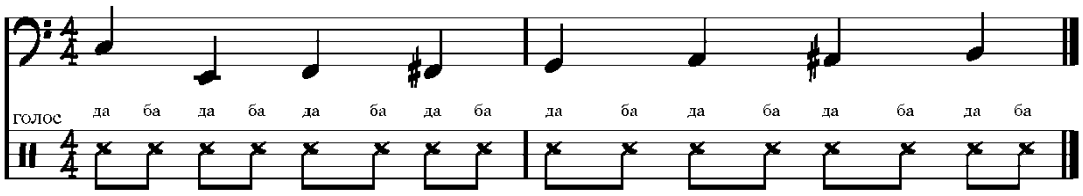


Процедура, которой вы только что научились, можно применить к любому груву. Данные слоги – всего лишь указания. Я призываю вас найти свой собственный ритмический язык; грув у вашей вокализации будет ещё сильнее, если язык идёт от вас самих. Пропевание ритма не только помогает вам создавать грув, это ещё и самый лучший способ объяснить ударнику ощущение. Не каждый ударник поймёт, что вы имеете в виду, если вы скажете ему играть 16-ые с бочкой на «а» *первой* доли, «и» и «а» *второй* доли и плотной сильной долей на *третью*. Но *каждый* ударник поймёт, что вы имеете в виду, если вы споёте ему ритм. (Разве не мило было, если бы до них можно было довести такие вещи, как «играй мягче» или «не ускоряйся»?)

До их пор мы искали пути усвоения ритмического материала, содержащегося в басовой линии, но часто вам надо играть линию, в которой используются большие длительности, такие как четверти и половинки.

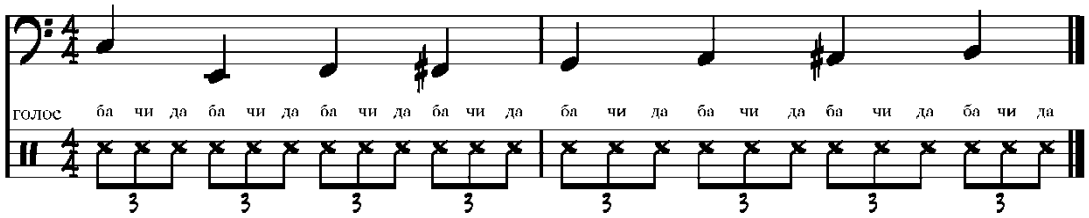
Окружающий грув может быть основан на 16-ых, триолях или 8-ых, но в линии баса в рассматриваемом примере эти длительности не используются. Будете ли вы играть четверти одинаково вне зависимости от того, играют ли ударные триоли или 16-ые? Нет, если вы хотите достичь глубокого грува. Даже если фактически вы не играете пульс долей, его ощущение во время игры помогает вам соединяться с потоком ритма. Вок. пр. 9 – простая линия четвертями с пульсом 8-ми. Установите метроном на 80 ударов в минуту и проговаривайте слоги «да-ба, да-ба» 8-ми во время игры линии четвертями.

Вок. пр. 9

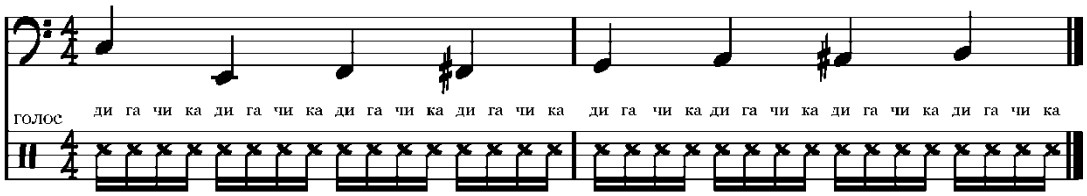


Вок. пр. 10 – та же самая линия с триольным делением, в том же темпе. Проговаривайте на четверти «ба-чи-да, ба-чи-да». В Вок. пр. 11 используется линия с пульсом 16-ми, по-прежнему на 80 ударах в минуту. Во время игры линии проговаривайте «диг-а-чик-а, диг-а-чик-а».

Вок. пр. 10



Вок. пр. 11



Для вокальных примеров 9...11 запрограммируйте на вашей драм-машине бочку на *первую* и *третью* доли, малый на *вторую* и *четвёртую* и назначьте соответствующее подразделение на хай-хэте. Четверти тонко впитывают «вкус» своего окружения, а значит для соответствия груву ощущения немного меняются. Это важная тонкость в достижении серьёзного грува: ваши ощущения должны составлять одно целое с окружением.

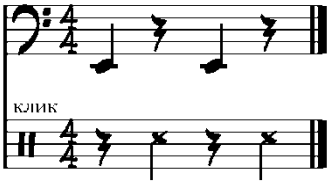
Ритм это язык, который мы все интуитивно понимаем. Чтобы доказать это, возьмите не занимающегося музыкой друга, пропойте ему ритм и попросите пропеть его в ответ. Большинство сделает это с первой или второй попытки. Если бы вы выписали его, могли бы пройти месяцы прежде, чем они смогли пропеть его правильно. Когда дело доходит до ритма, слышать значит понимать и ощущать значит верить.

На *раз*

В погоне за ритмической чистотой иногда бывает необходимо избавиться от всяких крутых привлекающих внимание блестючих штучек и спуститься к основам основ. В этих сериях упражнений нет никаких технически сложных задач; здесь всё зависит от вашей способности чувствовать темп и грув. Эти упражнения в своей простоте обнажат любые слабые места в груве, которые могут у вас быть. Легко укрыться за кучей нот, но что будет, если всё, что от вас требуется – играть «на *раз*»?

НР пр. 1 представляет собой простую задачу, тем не менее, удивительно, как много басистов не могут сделать этого сразу. Установите ваш метроном на 40 ударов в минуту и поместите клик на доли «*два*» и «*четыре*». Хлопайте вместе с кликом ладонью по колену, удостоверяясь, что попадаете в доли. Когда ваша рука в воздухе – начинайте считать: *раз* (рука в воздухе), *два* (рука на колене), *три* (рука в воздухе), *четыре* (рука на колене). Пользуйтесь этим счётом во всех данных примерах. Теперь просто играйте на открытой струне «ми» (или любую ноту) на сильные доли (*один* и *три*), оставляя пространство для клика на слабые доли (*два* и *четыре*). Просто, правда? Безусловно – но насколько вы точны? Не можете сказать? Запишите себя. Лента не соврёт.

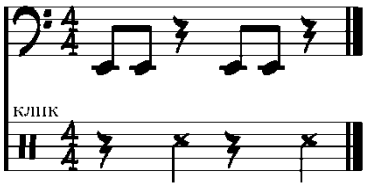
HP пр. 1



Сосредоточьтесь на сильной доле; вам нужно «прибить» её намертво. Но обращайте внимание также и на длительность ваших нот. Выдерживайте четверть её полную длительность – снимайте ноту точно на клик на слабую долю. Представьте, что у вас есть квадратная деревянная втулка, которую нужно установить в жёлоб. Если у втулки правильная ширина, она будет пригнана к жёлобу безупречно плотно и не будет проскальзывать. Но если вы перестрогаете её на миллиметр, она будет вихляться и с течением времени вихляние будет только увеличиваться, пока втулка не выскользнет из жёлоба. Для создания своей игрой на басу «замка на груве» вам необходимо обращать внимание на длительность ваших нот. Если вы позволяете себе нежелательные пробелы в басовой линии, создаются неопрятности, которые в конечном счёте ведут к разрушению грува.

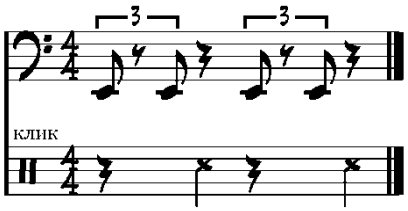
В HP пр. 2 от вас требуется играть две 8-ые на сильные доли под клик на слабые. Удостоверьтесь, что ваши 8-ые равномерно расположены и одинаковы по длительности. Важно слышать басовую линию и клик вместе. Они не самостоятельные сущности, они должны сливаться в одну линию для того, чтобы создавать настоящий грув. Прочувствуйте пространство, создаваемое слабыми долями, и оставайтесь вовлечённым в грув даже в тех местах, в которых не играете. Паузы должны создавать грув точно так же, как и ноты. (Может быть полезным внутреннее разделение 8-ых на 16-ые.) В этом примере представьте, что слышите песню Queen “We Will Rock You”.

HP пр. 2



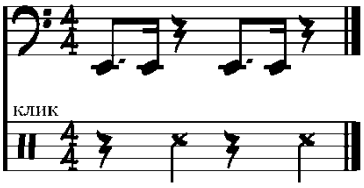
НР пр. 3 немного хитрее; вы будете играть шаффловый ритм, так что вам надо будет подразделять пульс на триоли. Один из путей освоиться с ощущением триолей – ровно проговаривать слоги «чик-а-ду, чик-а-ду, чик-а-ду, чик-а-ду» в темпе. Пусть это непрерывно течёт у вас в голове, пока вы играете НР пр. 3. Я предлагаю вам заниматься всеми этими примерами без топания ногой или других телодвижений; идея здесь в том, чтобы выковать ваше внутреннее чувство ритма без опоры на внешнее движение. Насколько точны ваши ноги? Ну, ударникам приходится работать в поте лица над координацией ног и рук (и всё равно – у многих из них проблемы с этим). Не включайте ноги в выполнение этих упражнений; когда надо будет выступать – трясите всем, что есть.

НР пр. 3



НР пр. 4 ещё сложнее. Ритм с восьмой с точкой и шестнадцатой – изрядная часть фанка, рока, латинок и других стилей. Для достижения внутренней сцепки с грувом проговаривайте «укачу-боп, укачу-боп». «Укачу» занимает место 8-ой с точкой, и «боп» приходится точно на долю последней 16-ой («а» доли *раз*). Внимательно следите за тем, куда по отношению к клику на слабую долю приходится «боп». Вы даже можете проговаривать «укачу-ба-динг», причём «динг» будет приходиться точно на клик на слабую долю. Выстраивание 16-ых – ключ к успеху в этом груве. Как всегда, слушайте паузы между нотами и на слабые доли и подмечайте, как они создают единое целое. Как только вы освоитесь с НР пр. 3 и 4, попробуйте переходить с одного на другой без остановки. Это требует от вас переключиться внутри с триолей на пульс 16-ми, что отхватит немало времени от просмотра марафона «Road Rules»!

НР пр. 4



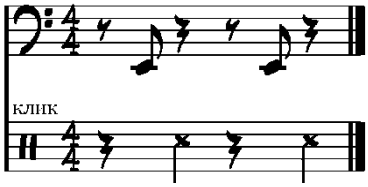
Ваша способность ощущать грув идёт изнутри. Ни один бас, усилитель, ударник, наркотик и представитель противоположного пола не заставит вас создавать грув. Как только вы почувствуете себя расслабленно и спокойно во время исполнения данных примеров, начните повышать темп – вы будете поражены тем, насколько меняют всё несколько делений на метрономе.

С крючка

Если вы потратили какое-то время на предыдущую группу упражнений, вы заложили основы для следующей серии. Давайте немного повысим ставки и изучим схожий набор заданий, сфокусировавшись теперь на слабых долях. Для достижения этого вам будут нужны непоколебимая «сцепка» с сильной долей, способность сохранять устойчивый пульс и точно делить доли. Так же, как в «На *раз*» пользуйтесь метрономом – клик будет на долях *два* и *четыре*. Я предлагаю темп в 40 ударов в минуту; как только вы выработаете непрерывное ощущение времени, сможете играть быстрее.

Слабая доля пр. 1 состоит из восьмых на слабую долю на «и» *первой* и *третьей* долей. Раз вы не играете сильную долю, вам нужно сохранять внутри устойчивый пульс 8-ых нот.

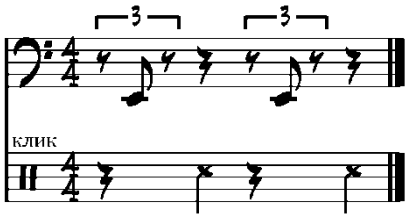
Слабая доля пр. 1



Слабая доля пр. 2 заставляет нас создавать грув 8-ми триолями. Перед тем, как начать, убедитесь, что можете сцепиться с пульсом: вокально разбейте триоль чем-нибудь вроде «чи-ка-да, чи-ка-да», или «хи-га-да, ба-га-да». (Старайтесь только не делать этого слишком громко, если занимаетесь в автобусе во время утреннего часа пик.) Как только у вас появилась «сцепка» с грувом, играйте только вторую ноту триоли на «ка» в «чи-ка-да». Обратите внимание на то, что пространство для этой доли немного отличается от пр. 1.

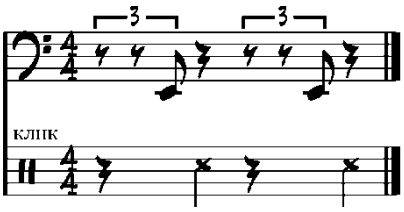
Есть едва различимая разница между ровными 8-ми и триолями, и есть ещё более трудно различимая разница между 8-ми триолями и 16-ми триолями. Поначалу это мудрёно, но, как и со всеми упражнениями на поддержание грува, как только вы «в кармане», всё, что нужно сделать – оставить это в покое. Когда вы ощущаете непринуждённость попадания в грув, прекратите думать и просто ощущайте. Не предугадывайте и не вмешивайтесь!

Слабая доля пр. 2



Слабая доля пр. 3 акцентирует последнюю долю триоли, или «да» в «чи-ка-да». Удостоверьтесь, что ощущаете взаимоотношение этой доли с кликом на доли *два* и *четыре*.

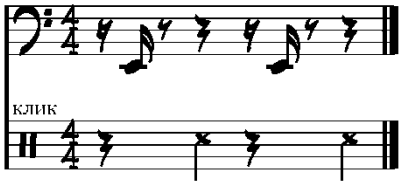
Слабая доля пр. 3



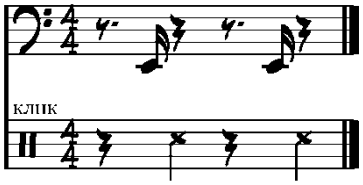
Слабая доля пр. 4 перемещает нас на территорию 16-ых нот; для наших целей считайте пульс «раз-и-ен-а, два-и-ен-а,» и т. д. и играйте на «и» *первой* и *третьей* долей. В Слабой доле пр. 5 вам нужно играть только на «а» долей *раз* и *три*.

Эти упражнения подтянут ваши фанковые грувы. Сложно переоценить важность этих занятий; нам уже известно, что сохранение времени и обладание надёжным грувом – ключ к успешной игре на басу. Если вы не можете образовать «сцепки» с этими упражнениями, у вас серьёзный пробел в понимании грува.

Слабая доля пр. 4



Слабая доля пр. 5



Поначалу эти упражнения сложны; у вас может появиться искушение сдаться и жить в самостоятельно созданном фантазийном мире, где вы властелин грува. Но не дайте этому случиться. Источник жизни течёт свободно с грувом вечной связи. Вперёд, храбрый солдат ритма, и сокруши бич безгрувия.

С крючка, в стиле хип-хоп

Теперь давайте перейдём на ещё более мелкий уровень: шестнадцатые триоли. 16-ые триоли – основа многих хип-хоповых грувов, или свингующего фанкового движения, которое мы, старожилы, называли «сванк».

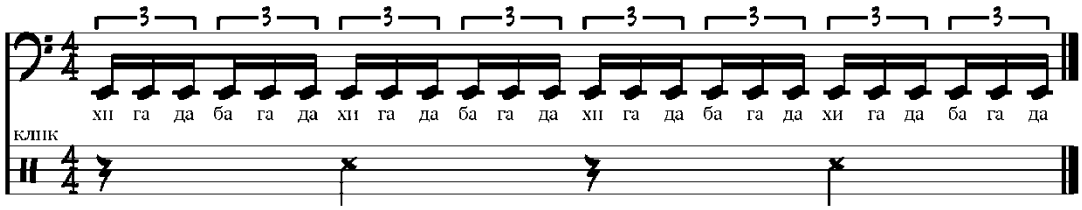
16-ые триоли – самое мелкая единица разделения, с которой нужно работать грувоориентированному басисту. Если вы играете классические оркестровые или сольные произведения, вы столкнётесь с ужасами 32-ых нот и даже хуже того. Посчитайте свои счастливые звёзды, если вам просто хочется играть рок!

Перед тем, как приступить к этим упражнениям в темпе, потопайте ногами. Держите темп настолько ровным, насколько возможно, пока не почувствуете, где в пульсе располагаются эти доли. Вы можете топать правой ногой на *раз* и *три*, и левой на *два* и *четыре*. Как только вы ощутили ритм, воспользуйтесь кликом и держите темп в 40 ударов в минуту – эти ритмы настолько мелко синкопированы, что вы можете не справиться с более быстрым темпом. Если 40 ударов в минуту покажется поначалу слишком быстрым темпом,

запрограммируйте на своей драм-машине клик целыми нотами. Установив темп на 80 ударов в минуту, вы получите клик на 20 ударов в минуту.

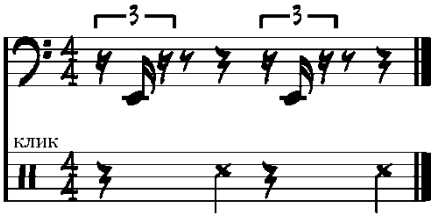
Артикулируйте разделение на 16-ые триоли с помощью слогов «хи-га-да-ба-га-да», представляющих четверть. В Сванк пр. 1 показан пульс 16-ых триолей, разбитый с помощью слогов. Потратьте некоторое время на освоение артикуляции этого ритма – в конце концов, если вы можете спеть это, вы можете сыграть это. Найдите для этого тихое место; не все поймут, что на самом деле означает «хи-га-да-ба-га-да».

Сванк пр. 1

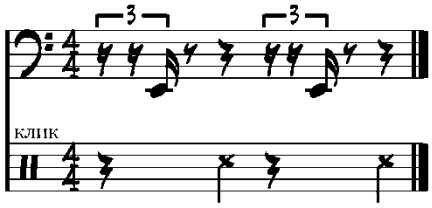


В Сванк пр. 2 акцентировано первое «га» из «хи-га-да-ба-га-да», второе деление первой 16-ой триоли. В Сванк пр. 3 подчёркнуто первое «да» той же слоговой группы. Они очень близки друг к другу; занимайтесь ими медленно и удостоверяйтесь, что попадаете в правильные подразделения.

Сванк пр. 2

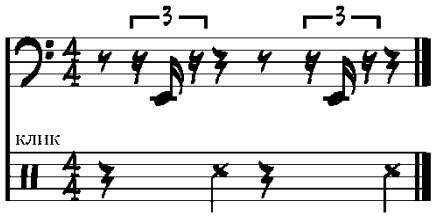


Сванк пр. 3

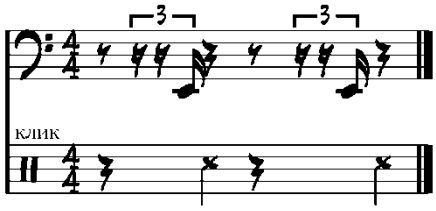


В Сванк пр. 4 акцентировано второе «га» группы (из половины пульса «ба-га-да»). И, наконец, в Сванк пр. 5 прорабатывается второе «да», последнее деление второй триоли. В него сложно попасть, потому что 16-ые ноты очень близки к кликам на *два* и *четыре*.

Сванк пр. 4



Сванк пр. 5



Надеюсь, вы встретите дракона лицом к лицу и овладеете этими упражнениями. Они сделают вас более осведомлёнными о разных уровнях ритмической активности, которые существуют в грувах, которые мы играем. Занятия ими сделают вас намного более сильным музыкантом в том, что не имеет отношения к пулемётным пассажам. Как вы уже заметили, для овладения этими упражнениями техника не нужна; нужны ощущение и терпение – два очень важных качества для успешной жизни в качестве басиста.

Фанкующий метроном

Все любят слэповать. Это прикольно, это бросается в глаза, это хороший способ поразить вашу семью и произвести впечатление на друзей, а в некоторых случаях – наиболее оправданный в музыкальном смысле способ игры. Предположим, что у вас уже есть базовые технические навыки; вопрос вот в чём: создаёте ли вы грув? Слэп это очень отличный от пальцевого стиля

механизм движения, и даже если ваш грув при игре пальцами в общем и целом хорош, важно поработать над временем/грувом в слэпе. Благодаря очень подвижной натуре слэпа, музыканты частенько подвергаются действию *моментум акселератис*. Как булыжник набирает скорость, катясь вниз и сплющивая всё на своём пути, так и подверженный *МА* слэппер уничтожает грув, убыстряя и убыстряя темп, пока никто уже не может поспеть за ним. («*Моментум акселератис* – смертоносная болезнь, поражающая тысячи групп каждый год. Не поможете ли?»)

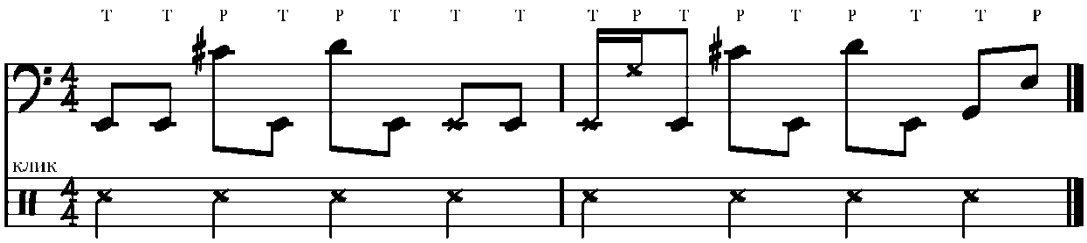
Самый лучший способ выверить ваши время и грув – играть слэпом под метроном. (Можете запрограммировать ровный клик четвертями на вашей драм-машине.) Если вы не можете сохранять «сцепку» с кликом – у вас проблемы. Многие думают, что занятия с метрономом не дадут им развить свои собственные ощущения и что их игра станет стерильной и моторизованной. Я понимаю эти опасения. Впрочем, как только вы отключаете метроном – вы сами по себе. Пан, или пропал, наружу выйдет *ваш* грув, так почему бы не потратить некоторое время на развитие времени? Быть может, вы немного торопитесь и даже не знаете об этом. Метроном никогда не соврёт вам – но вам может не понравиться то, что он скажет. Если вы взяли на себя обязательство стать лучшим музыкантом, часть этого – встретить лицом к лицу все свои слабости, какими бы они ни были. Хорошая новость: работать над слэпом под метроном на самом деле прикольно. Когда всё «сцепляется» и вы попадаете в грув, никаких усилий не требуется.

Посредством сфокусированного использования метронома вы можете научиться сохранять время и грув. Главное – варьировать его использование. Использовать метроном просто как источник четвертей недостаточно. Вам нужно менять темп и перемещать клик по разным долям. Слэп пр. 1 – клёвая линия, которую не слишком сложно играть. Она немного синкопирована, но комфортно укладывается на грифе. Первый шаг – медленно овладеть линией и забить в руки все технические движения: чем лучше вы знаете материал, тем расслабленней будет ваш грув. Попробуйте придумать для этой линии ритмическое предложение, чтобы пропевать его. Теперь добавьте метроном с кликом четвертями в умеренном темпе вроде 72 ударов в минуту и удостоверьтесь, что 16-ые во втором такте «сцеплены» – не торопите их.

Вы обязаны сыграть этот пример без остановки хотя бы три минуты. Это вроде бы не особенно долгое время, но вы удивитесь, насколько

соблазнительно будет остановиться после 40 секунд. Вы можете подумать: «Эй, я это заборол, пора двигаться дальше!», но то, как вы играете грув, может меняться во времени. Важно научиться оставаться сосредоточенным. Если вы играете концерт и танцпол полон, вы будете играть грув долго, так что вам надо оставаться свободным, расслабленным и «в кармане». Заметьте тенденцию рассудка отвлекаться примерно через минуту. Это естественно, но вы можете научиться предотвращать это, заставляя себя играть этот кусок три минуты без остановок и изменений. Если вы собьётесь, начните заново, пока не закончите три минуты. Постепенно увеличивая длительность, вы выучите ценные уроки о пребывании в мгновении и о том, как грув со временем может становиться глубже.

Слэп пр. 1



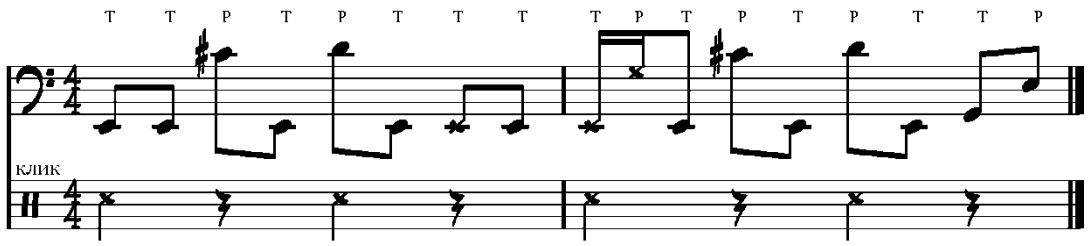
Как только освоитесь в этом темпе, замедлите его, быть может, до 50 ударов в минуту. Вы удивитесь, насколько поменяется ощущение. Вам надо будет полностью перестроить своё ощущение того, где находится грув, и (что самое важное) переключить физический механизм – у вас могла развиться мышечная память на оригинальный темп, из-за которой у вас возникнет желание отползти обратно к 72 ударам в минуту. С живым ударником это может привести к грувовым трениям – вы будете толкаться против ощущения, и, в конце концов, или песня убыстрится, илы вы получите барабанную палочку в голову.

Далее замедлите до 40 ударов в минуту, намного медленнее, чем вам когда-либо захочется играть этот пример. Хотя это не идеальный темп для подобного грува, вы должны уметь создать хорошее ощущение в *любом* темпе. Тут всё дело в контроле: темп то, что он есть, а не то, чем вы хотите, чтобы он был, так что просто примите и примиритесь с этим. Вам нужно пропеть это, загнать это в своё тело, разделить внутри себя 16-ые, петь свою любимую мантру, всё, что сработает. Не забудьте – минимум три минуты!

Теперь, когда вы уже достаточно поистязали себя в низком темповом диапазоне, поднимите темп до 100 ударов в минуту. Это намного лучший темп для данной линии – ощущение сразу же будет хорошим. Можете заметить, что время, потраченное в темпе 40 ударов в минуту, дало вам очень прочное ощущение того, где находится грув. Продолжайте работать над этим примером на высокой скорости. Выше 160 ударов в минуту он становится глуповатым, но научиться расслабляться в высоких темпах тоже очень важно. Помните – три минуты. Если не можете удержаться настолько долго, делайте это медленнее и постепенно убыстряйте темп. Ваша выносливость в груве – прямой продукт вашей способности расслабляться.

Слэп пр. 2 разрезает клик надвое, помещая его на доли *раз* и *три*. Начинать на 40 ударах в минуту с этим типом клика – на самом деле играть эту линию четвертями на 80 ударах в минуту. Начав в комфортабельном темпе, вы заметите, как клик делает вас более ответственными за сохранение грува. Его нет, чтобы поддерживать вас под руку каждую четверть, так что не выёбывайтесь и не начинайте торопиться. Слушайте, как клик совпадает с линией и осознавайте, какую ноту вы играете на удар. Эффективный диапазон темпов для примеров 2 и 3 – от 40 до 80 ударов в минуту.

Слэп пр. 2

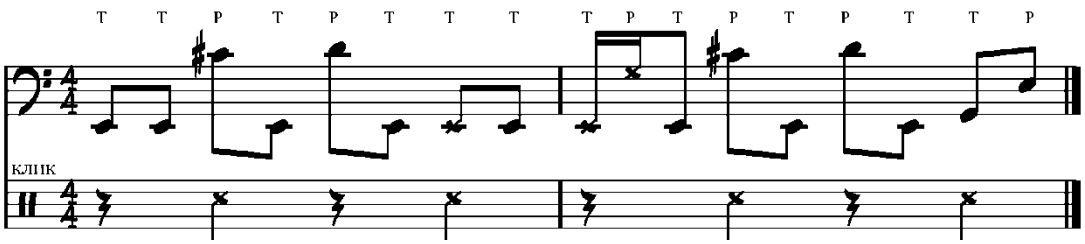


В Слэп пр. 3 используется самый важный метод развития грува: клик на *вторую* и *четвёртую* доли. В сущности все грувы в популярной музыке возлагают *вторую/четвёртую* слабые доли на малый барабан. Рок, блюз, фанк, кантри, полька – только назовите, малый барабан лупит на *два* и *четыре*. Такие занятия оставляют вас ответственными за сильную долю (сверьтесь с вашим Официальным руководством по работе бас-гитариста; это пункт №1!), и эти занятия учат вас «сцепляться» со слабой долей. Ещё раз начните на 40 ударах в минуту. Если вы не может сдвинуть клик на *два* и *четыре*, попробуйте вот что:

хлопайте себя ладонью по коленке вместе с кликом. Когда ваша рука поднимается в воздух для следующего хлопка, начните считать *раз*; когда вы хлопаете по колену, это *два*; рука в воздухе это *три*; хлопок это *четыре*. Потратьте так некоторое время на ощущение темпа пред тем, как начать играть. Приметьте, на какое место в линии падает клик; удостоверьтесь, что вы намертво сцепились с ним и в том, что всё между кликами ровно и расслаблено. После того, как вы потратили некоторое время на 40 ударах в минуту (по меньшей мере три минуты), начните поднимать темп. До этого момента мы выбирали темпы в медленном, среднем и быстром диапазоне, но другой важный процесс – работать с большим количеством разных темпов в одном и том же диапазоне. Вы удивитесь, насколько другое ощущение может быть у грува при изменении темпа всего на несколько ударов в минуту. У людей есть тенденция развивать ощущение определённых темпов и подсознательно пытаться втиснуть любую песню, которую они играют, в любимую ячейку. Избегайте этого, освоившись во всех темпах.

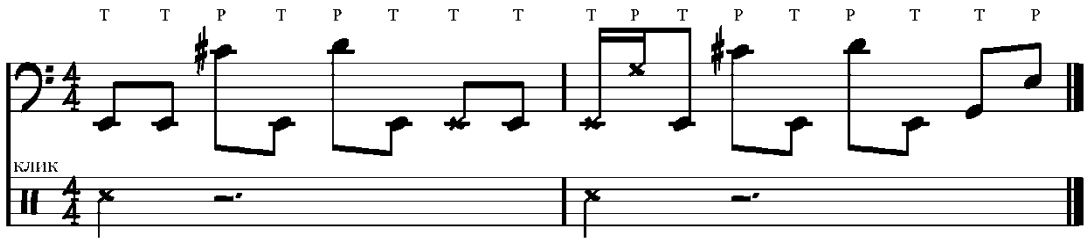
Следующая серия примеров ещё сильнее удаляет клик из картинки. Один клик за такт означает, что это будет быстро, даже на 40 ударах в минуту. В зависимости от того, какой драм-машиной вы пользуетесь, вы можете установить темп до 20 ударов в минуту. Если нижний предел вашей машины – 40, запрограммируйте клик на *первую* и *третью* доли рисунка. Клик половинными нотами будет играть на половине скорости, так что установка на 60 ударов в минуту на самом деле даст 30, если вы считаете клик как четвертные ноты. Сброс темпа ниже 40 ударов в минуту – палка о двух концах: технически играть пример становится легче, но благодаря большему пространству между кликами сохранять «сцепку» становится тяжелее. В любом случае у вас будет великолепная тренировка грува.

Слэп пр. 3



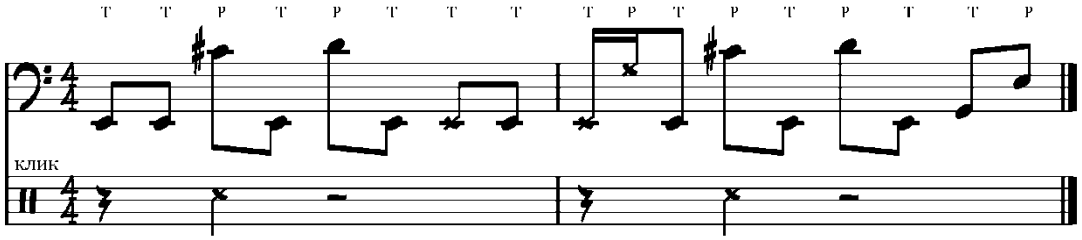
В Слэп пр. 4 клик только на *раз*, так что перед тем, как начать, убедитесь, что точно ощущаете темп. Сохранять рисунок ровным и расслабленным в этом темпе – сложная задача, но это возможно.

Слэп пр. 4



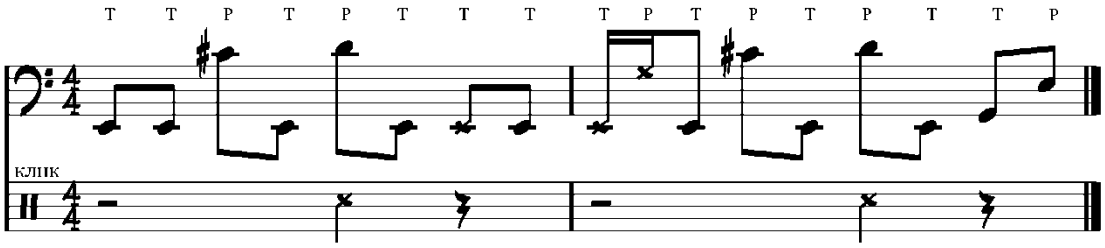
В Слэп пр. 5 клик помещён на *два*. Поначалу сложно уловить счёт, но это поможет: начните считать на клик *раз*, *два*, *три*, *четыре*, *раз*, *два*, *три*, *четыре* и т. д.. Стабилизируйтесь в пульсе и затем акцентируйте *раз*, чтобы это ощущалось, как сильная доля, вроде того: *два*, *три*, *четыре*, *РАЗ*, *два*, *три*, *четыре*, *РАЗ*, *два*, *три*, *четыре* и т. д.. Считайте таким способом, пока не почувствуете синхронность с ритмом, а затем начните играть. Хитрость в том, чтобы ощущать *раз* как сильную долю несмотря на тенденцию ощущать клик как *раз*, даже если он приходится на другую долю.

Слэп пр. 5



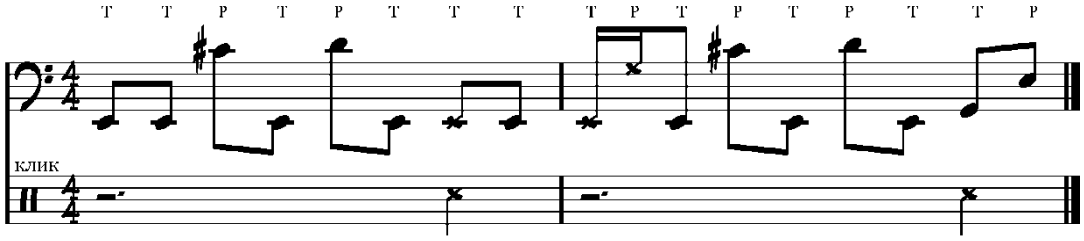
В Слэп пр. 6 клик помещён на *три*. Для установления клика используйте тот же процесс: начните считать *три*, *четыре*, *раз*, *два*, *три*, *четыре*, *РАЗ*, *два*, *три*, *четыре*, *РАЗ*, *два*, *три*, *четыре* и т. д.. Это будет ощущаться довольно естественно, так как *три* – относительно сильная доля.

Слэп пр. 6



В последнем упражнение из этой серии, Слэп пр.7, клик помещён на *четвёртую* долю. Воспользуйтесь тем же самым методом для входа в счёт, или попробуйте этот: послушайте темп, почувствуйте пульс четвертей и начните считать после клика: клик, *РАЗ*, *два*, *три*, *четыре*, *РАЗ*, *два*, *три*, *четыре* и т. д.. Убедитесь, что ваш счёт устойчив прежде, чем играть, потом впрыгните и прогрувьте хотя бы три минуты.

Слэп пр. 7



Весь этот процесс можно адаптировать к любой басовой линии в 4/4 в любом стиле. У слэпа свои технические сложности, так же как у игры пальцами и медиатором. Если вы играете в группе, воспользуйтесь этим процессом для проработки некоторых из ваших басовых линий – это будет открывающий уши опыт.

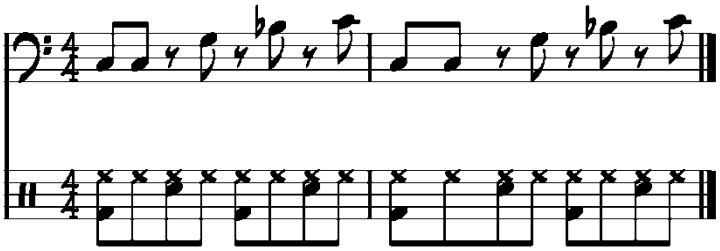
Грув-ярд переход

Сейчас вы понимаете важность освоения подразделения грува. Мы уже рассмотрели разницу между ровными и свингованными ритмами, и чаще всего композиция будет или в одном, или в другом ритме – подразделение останется неизменным. Впрочем, произведение может переключаться с ровных 8-ых на

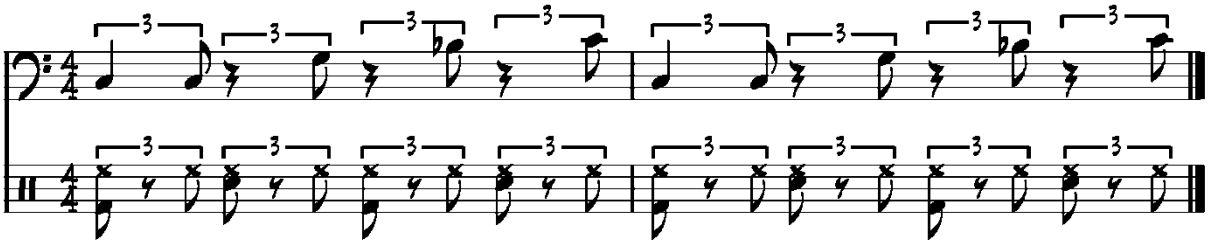
засвингованные, особенно в джазе. Столкнётесь вы с этим, или нет, способность переключаться внутри с ровных 8-ых на засвингованные – ценное умение, и довольно сложно поначалу.

Переход пр. 1 – классический ритм'н'блюзовый грув с синкопированным ритмом. Он показан с барабанным ритмом ровными восьмыми внизу. Поиграйте его несколько минут, чтобы освоиться; хороший темп для начала – 90 ударов в минуту. Переход пр. 2 – тот же пример, но выписанный в триолях для создания ощущения свинга. Внизу в сущности одна и та же партия ударных за исключением квантизованного до 8-ых триолей хай-хэта (или 12-ых нот, в зависимости от вашей машины). Поиграйте засвингованную линию несколько минут.

Переход пр. 1

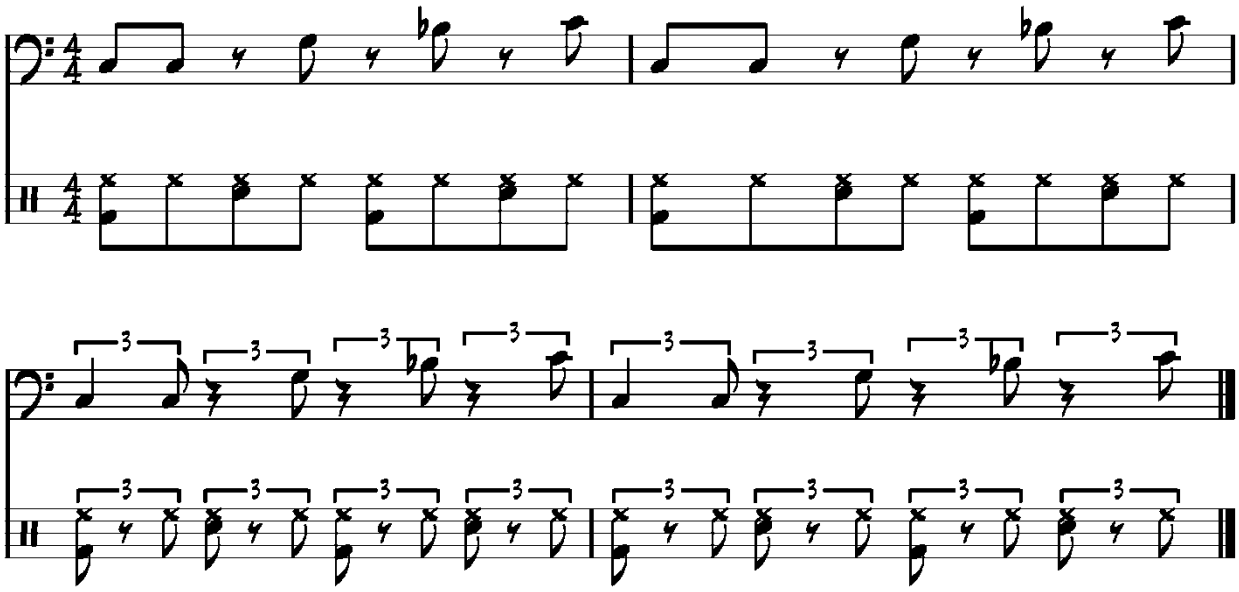


Переход пр. 2



Легко услышать, насколько одинаковы эти два примера, но в то же время каждый из них уникален. Фокус в том, чтобы научиться переключаться с одного на другой. Переход пр. 3 делает именно это: два такта ровных 8-ых переходят в два такта засвингованных 8-ых. Создайте четырёхтактовый рисунок на вашей драм-машине: на квантизации 8-ми запрограммируйте бочку и малый на все четыре такта и хай-хэт на первые два. Как только это сделано, переключите квантизацию на 8-ые триоли и запрограммируйте хай-хэт на последние два такта.

Переход пр. 3



С этим гибридным ударным рисунком вы теперь можете позаниматься «грув-ярд переходом». Установите темп на 90 ударов в минуту и внимательно послушайте ритм ударных. Темп не меняется, но ощущение в третьем такте меняется разительно. Теперь - вам играть линию и давать переходу осуществиться. Когда поймёте что к чему, переключать передачи на такой манер становится забавно, и это даёт ценный урок о физической натуре каждого движения. Если хотите перейти на следующую ступень, запрограммируйте двухтактовый рисунок только с одним тактом каждой пульсации. Ещё более сумасшедшее – однотактовый рисунок, который переключается на *третью* долю. А если вам действительно хочется позаботиться о деле, пропустите ритм ударных и воспользуйтесь кликом метронома четвертями – теперь переход зависит только от вас!

Фактор жира

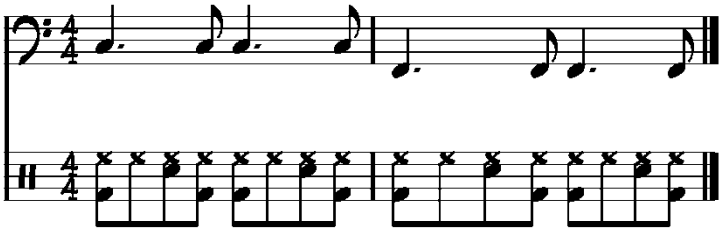
Важный элемент грува – «габариты» ваших нот: их длительность и плотность. Хотя стандартизованной системы измерения этого нет, есть несколько «измерений», которые вносят свою долю в размер и массу ноты.

Длительность нот

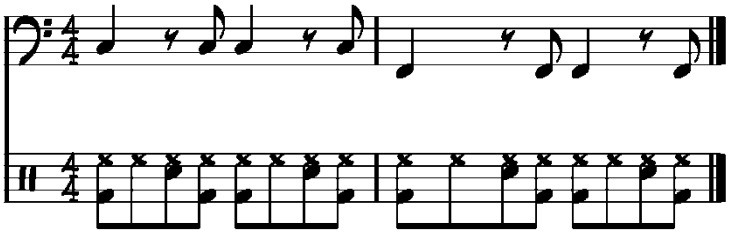
Сейчас уже очевидно, что то, откуда начинается ваша нота, оказывает сильное влияние на грув, но эффект длительности ноты менее очевиден. Где вы *снимаете* ноту так же важно для общего ощущения. Оптимальная длительность ноты зависит от нескольких факторов: темп, уровень ритмической активности, количество «басовой энергии» (подробнее об этом ниже), стилистические нюансы все вместе вносят свой вклад в определение эффективной длительности ноты.

Когда вы берёте басовую ноту, она заполняет очень большое пространство звукового спектра. Когда эта нота останавливается, она оставляет дыру, которая может восприниматься как «негативный ритм». По существу вы создаёте паузу, когда снимаете ноту, и размещение этой паузы может видоизменять грув. Случайная и/или неопределённая длительность нот сеют в груве хаос. Жир пр. 1 – классический грув «авторской песни». Представленная длинная версия, в которой четверти с точкой выдерживаются полную длительность, хорошо работает в медленных и средних темпах и создаёт расслабленное текучее движение. Жир пр. 2 это короткая версия, в которой на *вторую* и *четвёртую* доли ставится пауза. Это подтягивает грув, оставляя аккуратную большую дырку, в которой живёт малый барабан.

Жир пр.1

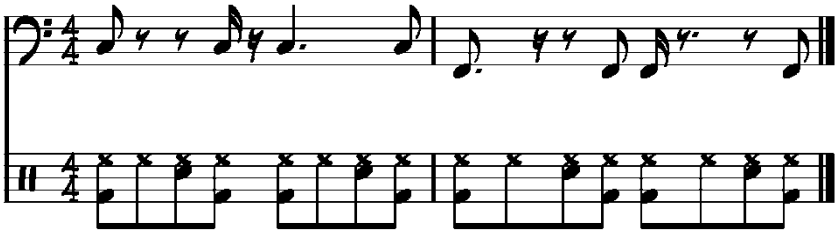


Жир пр. 2



В Жир пр. 3 беспорядок! Если играть его дословно, то изменения в длительности нот никогда не дадут движению устояться, и в груве отсутствует ощущение стабильности и структурного единства. К сожалению, многие играют его так, даже не осознавая этого.

Жир пр. 3



В дополнение к сохранению устойчивого ощущения, благодаря подходящей длительности нот, ваша басовая линия сцепляется с остальным ансамблем. Помните, ваша басовая линия – фундамент всей группы, всё, что вы делаете, глубоко влияет на музыку.

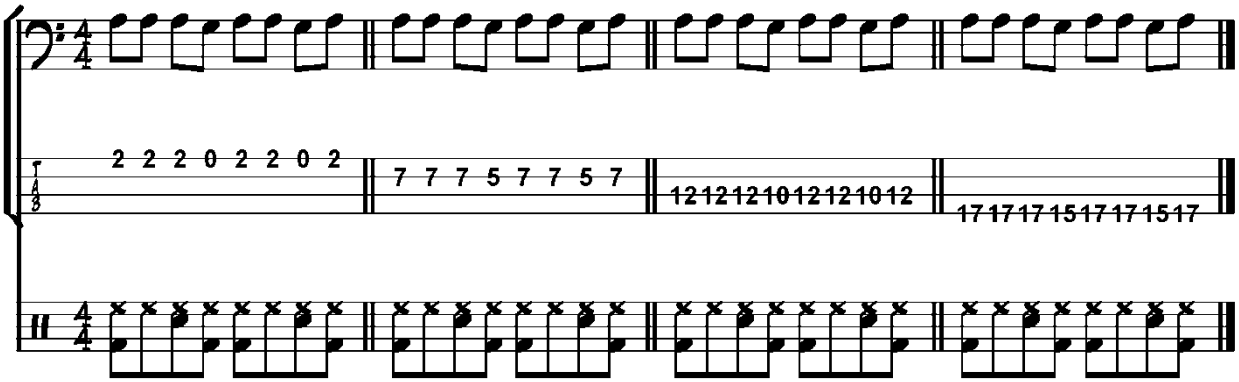
Плотность

Плотность ноты в основном определяется тем, сколько в ней басовой энергии. Например, сыграйте «ля» на 2-ом ладу струны «соль». Нота будет чистой и певучей: физические характеристики этой ноты, сыгранной на длинном куске струны тонкого калибра, делают её таковой. Теперь сыграйте «ля» на 7-ом ладу струны «ре». Эта нота будет более тёплой и полной, но она сохранит свою сладостность. Из-за того, что у неё больше басовой энергии, она будет в груве более весомой. Сыграйте «ля» на 12-ом ладу струны «ля»; вы услышите совершенно другое. Эта нота намного темнее по характеру, в ней есть изрядное «умф», и она звучит не особенно миленько. У этого пункта меню много басовой энергии, он хорошо сработает в ситуациях, когда вам реально надо подтолкнуть группу и заставить её звучать полнее. Для настоящего шока сыграйте «ля» на 17-ом ладу струны «ми». Это «ля» весит больше всего благодаря короткой жирной струне, которая звучит. Это не очень приятно звучащая нота. В ней могут быть слышимые обертона, и, в зависимости от настройки вашего баса, она может немного не строить. Но всё равно, в некоторых случаях она может оказаться полезной. Если приглушить её левой

рукой, она может оказаться маленькой бомбой. Знание этих свойств даст вам возможность мудро их использовать.

Понимание неотъемлемых свойств инструмента приведёт вас к лучшему выбору в любой музыкальной ситуации. Решите ли вы сознательно сыграть самое большое и жирное «ля» во время тихой спокойной части песни? Надеюсь, что нет. Или: будете ли вы играть «ля» на 2-ом ладу струны «соль», чтобы повести группу в разгаре оголтелой песни в жанре тяжёлого рока? Нет, если вы хотите звучать уместно. Эти факторы определённо влияют на грув. В Жир пр. 4 играется несложный роковый грув с использованием разных «ля», которые мы исследовали. Поиграйте каждое немного, чтобы почувствовать, как они отзываются. Попробуйте также двигать темп, чтобы посмотреть, как это всё меняет.

Жир пр. 4



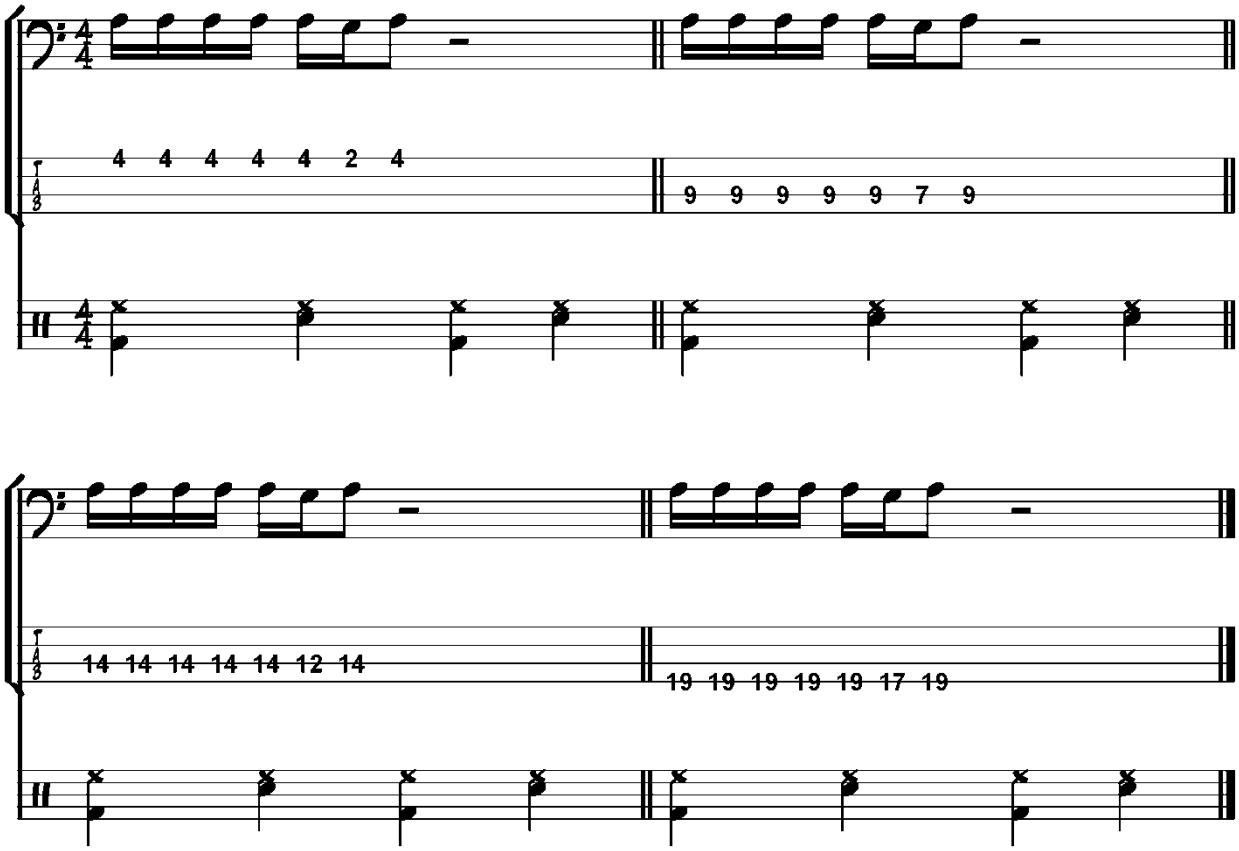
Соотношение скорости и массы

Чем нота тяжелее, тем медленнее её надо играть. Большие, плотные басовые не очень хорошо работают в быстрых темпах. Представьте себе жонглирование шарами для боулинга – не особо весело. Но жонглирование мячами для софтбола может сработать (при условии, что вы умеете жонглировать). Ноты можно взвесить в единицах их длительности – целая будет самой тяжёлой, а 16-ая – самой лёгкой. Темп, конечно, тоже играет роль; 16-ая на 40 ударах в минуту соответствует четверти на 160. Для того, чтобы грув 16-ми мог заговорить, ваши ноты должны похудеть. Жирные тяжёлые ноты занимают много пространства в звуковом спектре – ухо не уловит его, пока у него не будет подходящего пространства. Если играть жирные ноты слишком быстро, это будет звучать так, будто пьяный слон танцует чечётку. Это ли ощущение вы

хотите создать? (Воистину, будет время и место и для танцующих чечётку жраных слонов, но их нужно применять с осторожностью.)

Есть несколько способов работы с плотностью нот. Как мы уже обсудили, полезно учитывать расположение нот на грифе. Сыграйте пример из Жир пр. 5 в показанных четырёх позициях. Которая из них звучит лучше всех? Первые две дают вам хорошую чистоту ноты, третья уже становится великоватой, а четвёртую лучше оставить в покое.

Жир пр. 5



Ещё один фактор, влияющий на плотность ноты – положений вашей правой (защипывающей) руки. Защипывание струны ближе к бриджу истончает ноту и сообщает ей крепкую атаку. Натяжение струны на бридже ограничивает величину возвратно-поступательного движения струны, производя более тонко звучащую ноту. Игра у бриджа также позволяет струне возвращаться на место после защипывания быстрее, что делает быстрые линии 16-ми более лёгкими для исполнения. Эту технику популяризовал Жако Пасториус. Играя близко к машинке и используя бриджевый датчик на своём Фендер джаз басе, он исполнял на удивление быстрые линии и грувы, которые звучали чисто.

Конечно, это была не единственная техника, которую он использовал, но когда приходило время играть линии такого рода, его правая рука была у бриджа.

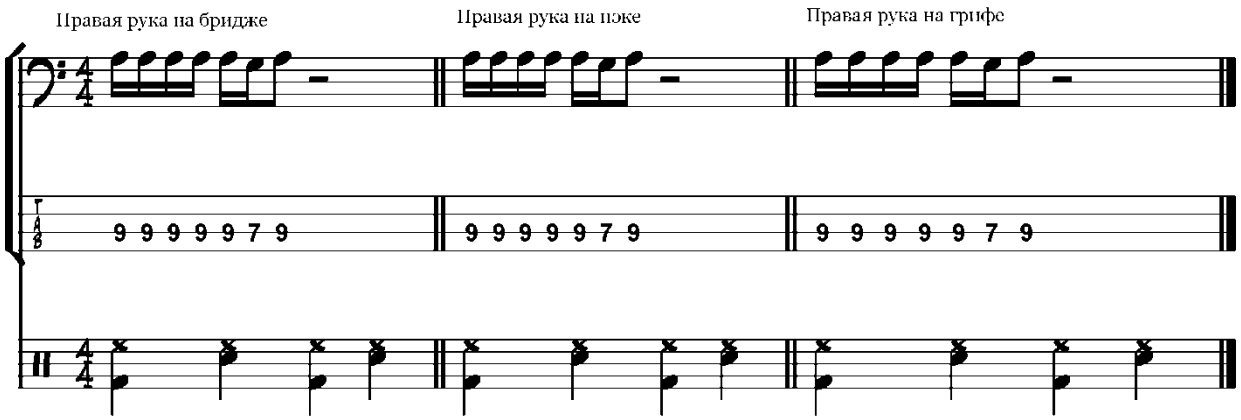
Если сдвинуть руку ближе к грифу, следующая обычная точка опоры будет над ближайшим к грифу звукоснимателем (на инструменте с двумя звучками), или над единственным датчиком (на инструментах типа Фендер пресижн бас). Когда вы играете в этой позиции на однозвучковом басу типа Эрни Болл/Мюзик Мэн стингрэй, вам приходится опирать большой палец на поверхность инструмента.

Эта средняя позиция работает почти для всего, обеспечивая хороший баланс пробивных качеств, массы и чистоты. Но всё же, при увеличении темпа вы можете заметить, что 16-ые звучат там не так уж чисто.

Последняя зона правой руки – возле грифа; вы можете опирать большой палец на конец грифа и играть прямо напротив последнего лада. Возможно играть ещё глубже на грифе. Интонация становится пустоватой, но это хорошо срабатывает в шагающем басе и балладах – я не предлагаю играть так фанк в стиле "Tower of Power". В этой позиции амплитуда возвратно-поступательного движения наибольшая; в быстрых линиях 16-ми струна не успевает вернуться на место, когда вам нужно играть следующую ноту.

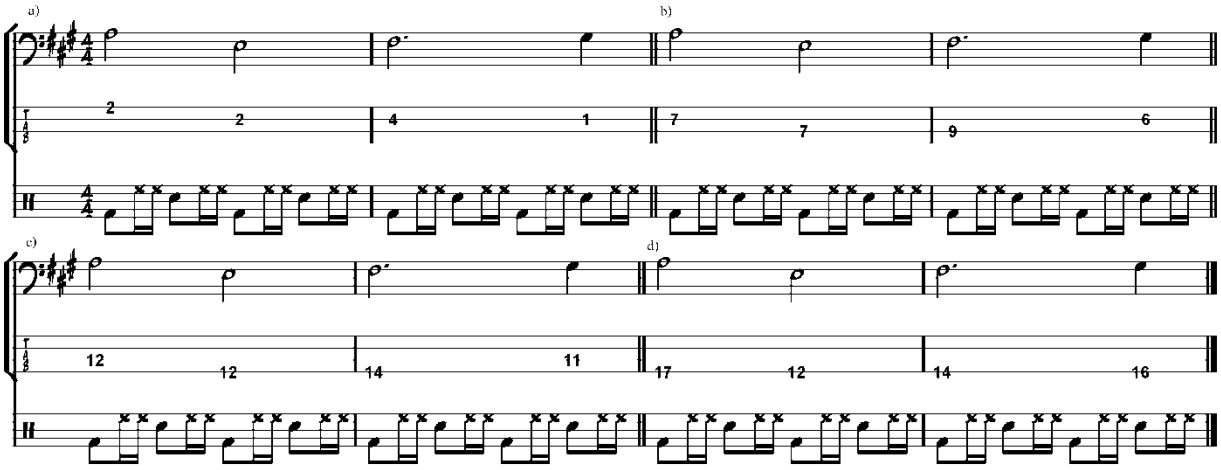
Давайте поэкспериментируем. В Жир пр. 6 использована линия из предыдущего примера. Теперь играйте её, используя три разные зоны расположения правой руки, чтобы посмотреть, как меняются интонация и масса ноты. Ощущение струны сильно повлияет на то, как вы играете линию. После того, как вы потратили некоторое время на каждое из положений правой руки, сыграйте ноты из этой линии в четырёх позициях на грифе. Меняя положение вашей правой руки, вы можете сильно расширить ваши возможности – даже самые высокие позиции на грифе сработают, если вы будете цеплять струны у бриджа. Помните, эти три зоны правой руки – всего лишь три точки на струне; вы можете добиться широкого диапазона вариаций интонации, экспериментируя по всей длине струны.

Жир пр. 6



Эта концепция работает и в обратную сторону. Если вам нужно играть большие круглые целые и половинные ноты, пора отправиться в зону жира. Жир пр. 7 – расслабленная линия, которая хочет, чтобы её играли на полную. Я поместил её в четыре разные позиции на грифе. Начните со среднего (над нэковым звучком) положения правой руки и посмотрите, какая область даёт вам оптимальную массу ноты.

Жир пр. 7



Теперь, когда вы уже понимаете, насколько значительно плотность ноты может поменять ощущение в басовой линии, именно вам определять, что лучше всего сработает в каждом конкретном случае и знать, как добиться желаемого результата. Для грува важны стилистические допущения; например, играть блюзовый шаффл на тонком бриджевом датчике будет неправильно вне

зависимости от того, насколько точно вы укладываете и выдерживаете ноты. Самый лучший источник образования – слушать разную музыку. В любом жанре слушайте интонацию баса, плотность и длительность нот. Всё это очень важно для того, чтобы попасть в движение. Хотя экспериментировать с перекрёстным опылением и создавать смешанное движение круто, секрет успешной карьеры басиста – знать, как поймать аутентичные грувы в большом количестве жанров. Если вы попадёте в группу, которая творчески подходит к комбинациям стилей, выпустите своё воображение на волю. Но если хотите, чтобы ваш телефон продолжал звонить, играйте с правильным движением.

Глава 3: Стилистические грувы

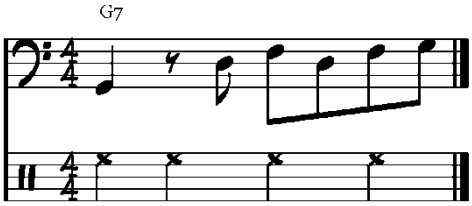
Время для небольшого теста на реальность. Создаёте ли вы грув? Легко ли вы входите в «сцепку» с любой песней, которая играется? Знаете ли вы, как уложить идеальную линию в любом стиле, вне зависимости от того, играли ли вы эту песню раньше? Можете ли вы подчинить своё эго и проходки служению музыке? Хотите ли вы играть линию, только линию и ничего, кроме линии?

Знать проходки замечательно, иметь широкий музыкальный кругозор очень полезно, и обладание лучшим оборудованием осчастливит вас (и производителей). Но если вы не грувите, то не стоите изжёванной старой ржавой струны «ре». Давайте разберёмся с этой проблемой прежде, чем вы вылезете на сцену и начнёте раздражать людей. Если вы уже играете некоторое время, у вас всё равно может возникнуть желание уделить этому внимание. В конце концов, ваш грув никогда не может быть слишком хорошим – и вы можете обнаружить, что он не настолько силён, насколько мог бы быть.

Грув «Трэмп»

В этой главе мы рассмотрим различные музыкальные стили и разберём элементы грува, изучая, что мы играем и как это взаимодействует со всей песней. Трэмп пр. 1 – элементарный ритм'н'блюзовый грув, известный как грув «Трэмп» благодаря песне Отиса Реддинга и Карлы Томас, в которой он был задействован. Эта басовая линия украсила бесчисленные записи и тысячи выходов команд на приветствие, а также питала топливом огромное количество велечивых саксофонных соло. Давайте начнём с простого клика. Установите метроном на 80 ударов в минуту и играйте линию. Удостоверьтесь, что «играете» паузу – снятие четверти на *вторую* долю создаёт правильную длительность ноты для того, чтобы появился грув, а также освобождает место для малого барабана, который туда упадёт. Как ощущения? Торопите ли вы 8-ые ноты? Может быть, вы немного запаздываете за ритмом, потому что он чуть быстроват для вас? Или, возможно, вы в состоянии безупречно его «пригвоздить» – клёво быть вами!

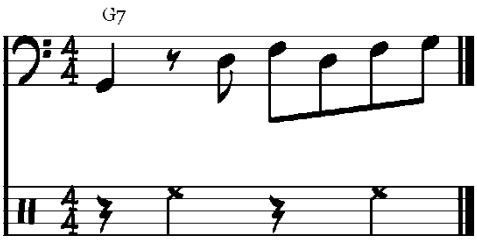
Трэмп пр. 1



Теперь опустите свой метроном до 40 ударов в минуту. Сыграйте линию ещё раз. В этом темпе длительность нот становится ещё более критической, так что давайте четвертной ноте отзвучать её полную длительность. Играть линию на этой скорости кажется нелепым, не так ли? «Никто никогда не будет играть этот грув в таком темпе», скажете вы, – «Зачем мне вообще заниматься этим?» Главная причина в том, что вы *должны* уметь делать это, раз уж время и грув не зависят от темпа. Не важно, какой выбран темп, создать грув в песне нужно именно в нём. Поднимите клик до 120 ударов в минуту и сыграйте линию снова. Как ощущения? Расслаблены ли 8-ые ноты? Задерите его до 160 ударов в минуту. Всё ещё можете расслабиться? Топайте ногой только на *раз* и *три*, чтобы увидеть, помогает ли это вам сцепиться. Поимка грува больше связана со способностью расслабляться в темпе, чем с проходками.

Для Трэмп пр. 2 снова опустите метроном до 40 ударов в минуту и считайте клик как *два* и *четыре*. Это оставляет больше пустого пространства и возлагает на вас ответственность за сильную долю. Послушайте, как четверть на *раз* срезается прямо на клик.

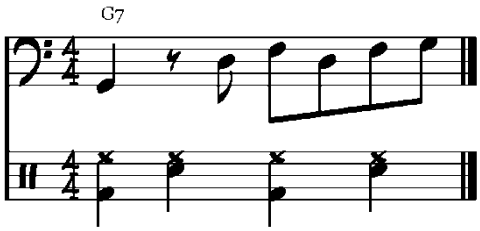
Трэмп пр. 2



Для следующих четырёх примеров используйте свою драм-машину – давайте посмотрим, какое движение создаёт линия из грува «Трэмп» с разными ударными рисунками. Ключевой момент здесь – обратить внимание на то, как подразделение в партии ударных влияет на то, что вы играете. Обращайте внимание на едва различимые изменения акцентов, которые происходят, когда

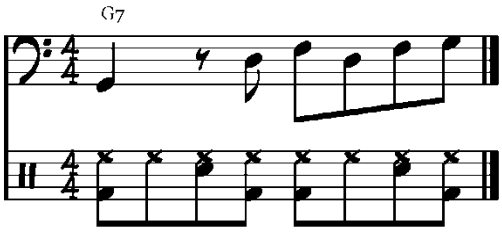
вы сцепляетесь с разными движениями. Трэмп пр 3 – самый простой грув; ударные играют ровные четверти на хай-хэте, *раз* и *три* на бочке, и *два* и *четыре* на малом. 8-ые есть только в партии, которую играете вы – как оно ощущается? Можете ли вы держать свои 8-ые ровными?

Трэмп пр. 3



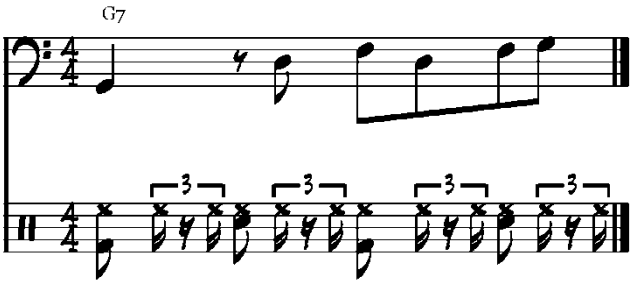
Трэмп пр. 4 это то же самое за исключением того, что хай-хэт играет 8-ые, так что вам нужно с ним совпадать. Легко ли это делать в широком диапазоне темпов? Бочка укрепляет ваш грув 8-ми на «и» *второй* и *четвёртой* долей.

Трэмп пр. 4



У Трэмп пр. 5 свинговое, хип-хоповое ощущение. С появлением этого подразделения игра линии становится другой, так что вам нужно подстроить свои 8-ые ноты и сделать их свободными, не совсем шаффл, но с менее прямым ощущением. Квантизуйте хай-хэт до 16-ых триолей (или 24-ых нот).

Трэмп пр. 5

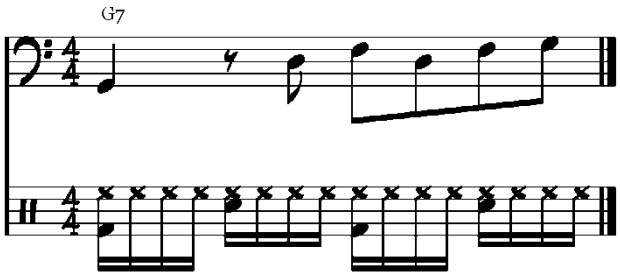


В Трэмп пр. 6 против вашего грува 8-ми – грув ровными 16-ми. Раздражает ли вас хай-хэт? Можете ли вы расслабиться в своей линии и сделать её жирной, несмотря на то что партия ударных делит ритм настолько мелко?

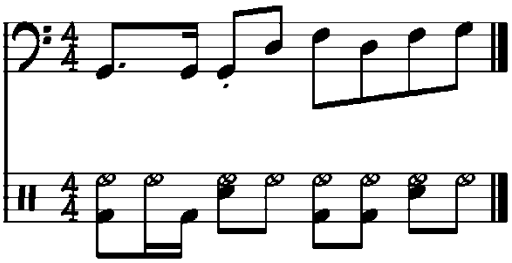
Последнюю вариацию часто называют «Шотган» грув по хиту Джуниор Уокера с тем же названием. Она также была использована в хите 80-х "I Can't Go for That (No Can Do)" Холла и Оатса. Удостоверьтесь, что первая нота на *вторую* долю аккуратная и короткая; груву нужно немного пространства перед тем, как он начинает двигаться с «*2и*». Поэкспериментируйте также с тем, чтобы играть последние четыре ноты коротко. Используйте полуоткрытый хай-хэт, чтобы получить старомодное ритм'н'блюзовое ощущение.

Подметьте, как все эти разные ударные ритмы меняют вашу интерпретацию линии. Это как раз тот уровень деталей, который определяет разницу между тем, «в кармане» ли вы, или нет. Позанимайтесь этими вариациями в большом количестве темпов – медленных, быстрых, наполовину быстрых. Будьте внимательны и сохраняйте грув.

Трэмп. пр. 6



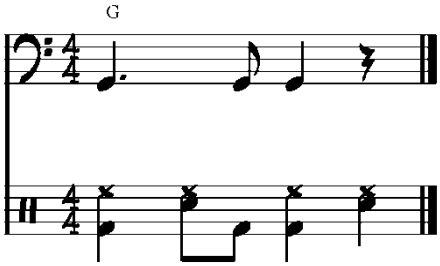
Трэмп пр. 7



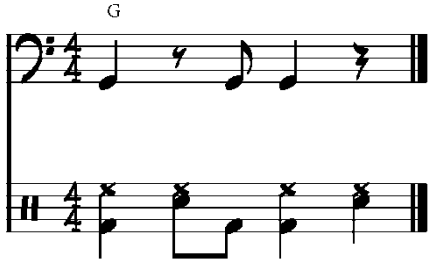
Грув авторской песни

Давайте взглянем на классический грув: вездесущее сочетание четверти с точкой/8-ой, которое иногда называют «грувом авторской песни». У этого ритма есть много применений в фолке, роке, попсе, кантри, латинках, соуле – только назовите. Его исполнение немного варьируется, чтобы приспособиться к контексту, но по большей части оно одинаково во всех стилях. В Певец пр. 1 показан основной рисунок вместе с подходящим грувом ударных с движением хай-хэта четвертями. В этом примере показано, как обычно выписывается данный рисунок – но поэкспериментируйте с вариацией, показанной в Певец пр. 2, в которой четверть с точкой сокращена до четверти. Это оставляет пространство на *второй* доле, чтобы прозвучал малый барабан. Если вы точно снимаете четверть, образующаяся в результате пауза создаёт дырку, которая позволяет идеально уложить в грув малый барабан. Переключайтесь между примерами 1 и 2 и послушайте, как пространство влияет на грув.

Певец пр. 1



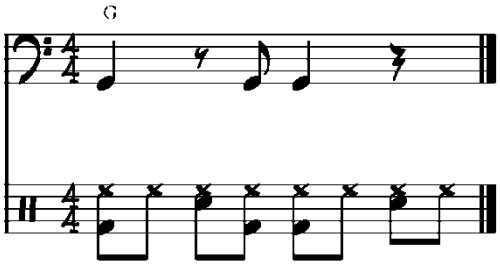
Певец пр. 2



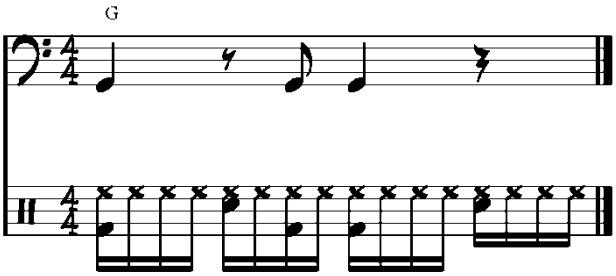
Изменение малейшего ритмического подразделения может радикально повлиять на грув. Певец пр. 3 – грув с хай-хэтом 8-ми. Обратите внимание на то, как выстраиваются доли между партиями баса и ударных. Сосредоточьтесь

на том, как пригвоздить восьмую к пульсу хай-хэта. В Певец пр. 4 показан рисунок с хай-хэтом 16-ми. Выделять 8-ые, в то время как ударные играют пульс 16-ми, не так уж необычно для баса. Обратите внимание на то, как точное соблюдение 8-ых создаёт фундамент для пульса.

Певец пр. 3

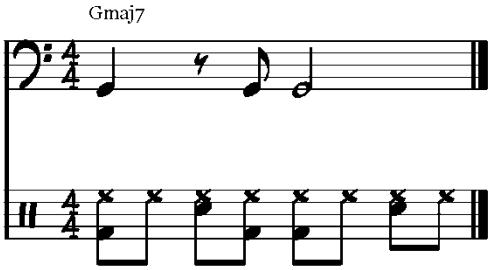


Певец пр. 4



В балладах требуется другая интерпретация этого ритма. В медленном темпе вы можете решить дать нотам отзвучать, так как оставление пространства для малого барабана может создать слишком большие дырки в звуковом диапазоне. В Певец пр. 5 показана линия в балладном темпе с длинными нотами.

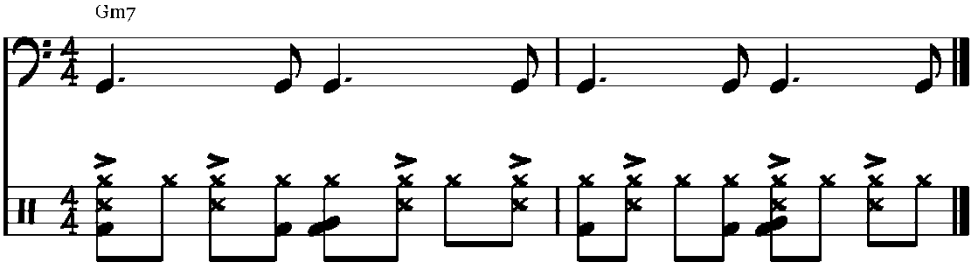
Певец пр. 5



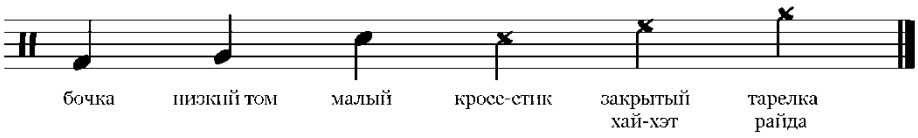
А вот ещё одна вариация, которую можно услышать в бразильской музыке, чаще всего в босса нове (Певец пр. 6). Она подобна роковым 8-ым, за

исключением того, что ритм клаве (играемый римшотом) заменяет слабую долю малого барабана. Акцентируйте райд на удары клаве и послушайте, как ритм клаве взаимодействует с партией баса.

Певец пр. 6



Грув авторской песни. Ключ для ударных



У всех этих примеров есть очевидные общие черты, но в то же время каждый немного отличается от другого. Обращать внимание на такие отличия – как раз то, в чём состоит искусная игра на басу. Эй, а что же ещё вы собираетесь делать, если застрянете в груве авторской песни на полчаса?

Медленные 12/8

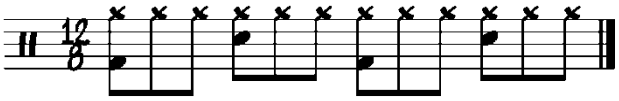
Давайте взглянем на крутой грув, который обманчиво сложен. Медленные 12/8 используются в блюзе, госпеле, ритм'н'блюзе, попсе и многих других стилях. Темпы могут доходить до 26 ударов в минуту (четвертями)! К счастью движение обычно разделено, на хай-хэте или райде играются триоли. Это действительно помогает вам «сцепиться».

На данный момент вы знаете, что играть медленно и точно может быть ещё более трудным, чем играть быстро. Вы полностью на виду, и любой сбой в руках или колебание ритма сразу же заметны. Как с этим справиться? Расслабиться, слушать и чувствовать это. Помогает, если вы можете двигать телом; вам буквально нужно «протанцевать» темп вроде этого. Раскачивание

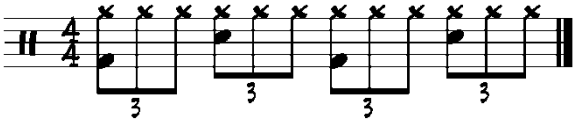
вперёд-назад в темпе поможет вам войти в него – но если вы играете на концерте госпелов, удостоверьтесь, что раскачиваетесь в том же направлении, что и хор! Вот несколько хорошо известных примеров грува медленных 12/8: “(You Make Me Feel Like) a Natural Woman” Ареты Франклин, “If You Don’t Know Me by Now” Harold Melvin & the Blue Notes, the Eagles “Take It to the Limit” и – экстремальный край диапазона темпов – концертная версия “Drown in My Own Tears” Рэя Чарльза.

Хитрый момент в 12/8 – то, что это можно записать и интерпретировать двояко. Когда размер 12/8, в такте 12 8-ых нот. Это можно разбить на разную конфигурацию, но чаще всего это делается с помощью триолей. То, что ощущается как четверть, на самом деле – четверть с точкой, и 8-ые ощущаются как триоли; в 12/8 пр. 1 показано, как грув записывается в 12/8. Так же часто его выписывают в 4/4, при этом райд или хай-хэт нотируются 8-ми триолями (12/8 пр. 2). Это называется «движением на 12/8».

12/8 пр. 1

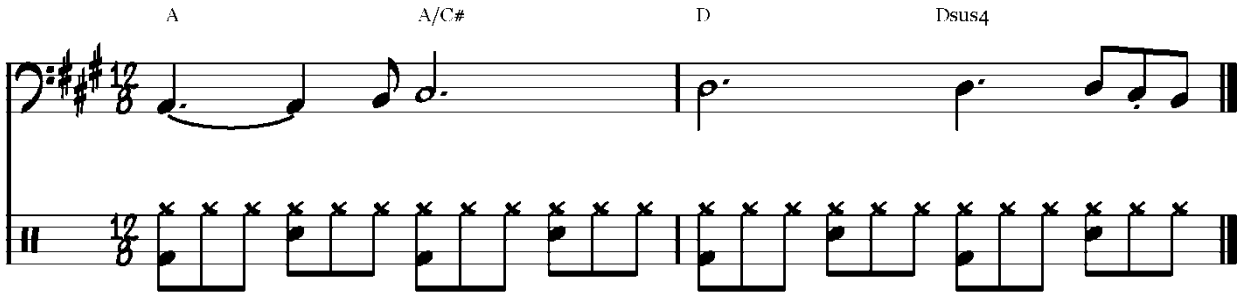


12/8 пр. 2



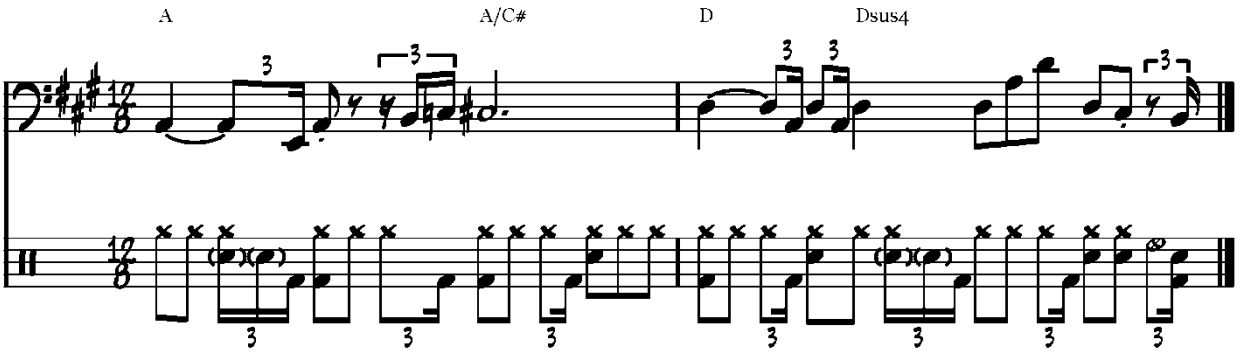
Программируя этот грув на вашей драм-машине, установите длину рисунка на шесть долей и квантизацию на 8-ые. Большинство машин также позволяют вам задавать длительности, которые отмечает клик, так что установите их тоже на 8-ые. В 12/8 пр. 3 вы можете заметить простую басовую линию, которая сработает вместе с этим грувом. Длительность ваших нот жизненно важна в низких темпах, выдерживайте четверти с точкой их полную длительность. Этот подход хорош для полного, широкого звучания – «царская» вибрация. В проходке вниз во втором такте обратите внимание на артикуляцию: вторая нота последней группы 8-ых должна быть короче, чтобы придать последней ноте побольше весомости.

12/8 пр. 3



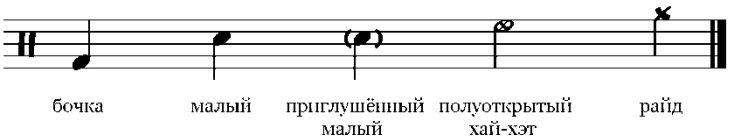
В рамках этого движения можно проявить большую активность; ударники часто подчёркивают скрытый дабл-тайм. Этот уровень активности лучше всего проиллюстрирован в 12/8: каждая 8-ая подразделяется на группу 16-ых триолей. Посмотрите на немного более активную версию этого грува в 12/8 пр. 4. Она выглядит оживлённой, так что помните, что то, что ощущается как четверть, на самом деле «весит» три 8-ых. В медленном темпе 16-ые триоли играть легко. Басовые соло в таких балладах редки, но мы всё равно можем нагнать драматизма, используя ритмические трюки, как в короткой остановке на *второй* доле первого такта. Пространство обеспечивает хроматическое заполнение к *третьей* доле. Это общепринятое заполнение, так что не удивляйтесь, если клавишник поддержит вас. Во втором такте мы создаём равновесие, начиная на *первую* долю широко, активизируясь на *вторую*, и снова расширяя на *третью*. Затем проход вниз на *четвёртую* долю получает подъём и использует 16-ую триоль, чтобы подвести к следующей доле. Это всё очень трудноуловимо, но – эй! – если вы басист, трудноуловимое это ваше всё, верно?

12/8 пр. 4



Поэкспериментируйте с этим грувом в диапазоне темпов от 30 до 45 ударов в минуту (четвертями). Выше это уже совершенно другое. Позабавьтесь с этим, уложите всё это плотно и мягко – как полоски чёрной патоки тёплым мемфисским вечером.

Медленные 12/8. Ключ для ударных

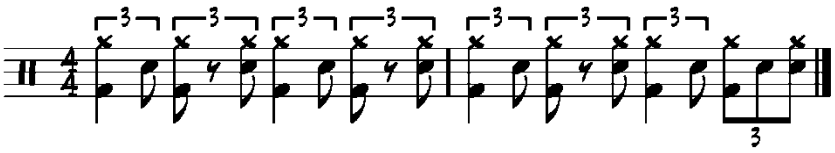


Грув лысой покрышки

Есть такой популярный поджанр блюза, который называется «джамп» – это место, где встречаются свигоориентированный джаз и ранний ритм'н'блюз. Общее ощущение определённо основано на свинге, но песни, как правило, – 12-тактовый блюз, порой с добавлением оборота I-VI-II-V. "T-Bone Shuffle" T-Боун Уокера и "Choo-Choo Ch'Boogie" Луи Джордана – два классических примера жанра. Лежащий в основе ритм для этого стиля часто называют грувом «лысой покрышки», потому что у партии ударных есть неравномерное ощущение машины, едущей с лысыми покрышками. Бас играет прямую шагающую линию и чаще всего придерживается классического рисунка 1-3-5-6-8-6-5-3, характерного для большей части свинговой музыки. Сходство со свингоориентированным джазом позволяет многим блюзовым группам работать как «свинговые» и удовлетворять вкус толпы танцоров-поклонников джиттербага, которые снова появились в 90-е.

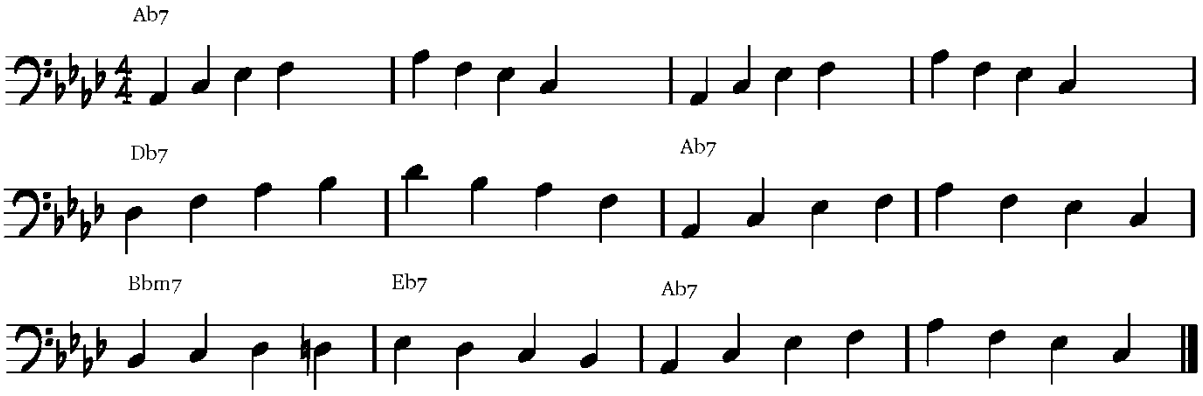
В партии ударных малый барабан акцентирует третью долю 8-ой триоли, в то время как райд играет свинговый рисунок. Бочка играет на все четыре сильных доли, но не играйте её слишком жёстко, иначе она начнёт звучать, как в музыке «хаус» (Лысый пр. 1). Триоль малого на *четвёртую* долю второго такта должна быть динамичной: первый удар примерно на 50%, второй на 75% и третий на 100%. Крещендо создаёт аутентичное ощущение и подталкивает грув вперёд. Хотя оно выписано в конце двухтактовой фразы, у вас может возникнуть желание запрограммировать четырёхтактовый рисунок и использовать заполнение малого как раз в последнем такте.

Лысый пр. 1



В басовой линии играются четверти, но углубитесь в ощущение, которое создают акценты малого барабана. Хотя вы и держите четверть полностью, слабая доля всё равно влияет на ваш грув. Есть несколько возможных линий, которые сработают в этом стиле, но Лысый пр. 2 – классическая линия в жанре джамп'н'блюз с вертушкой II-V на последние четыре такта. Она в ля-бемоль-мажоре, потому что это такая свинговая тональность – дударям она нравится, но гитаристы будут оплакивать потерю их возлюбленной открытой струны «ля». Херово быть ими. Вы можете вызвать этот грув к жизни с помощью защипывания струн большим пальцем и глушения ребром ладони, техники, которая имитирует старый звук контрабаса эры джамп-свинга.

Лысый пр. 2



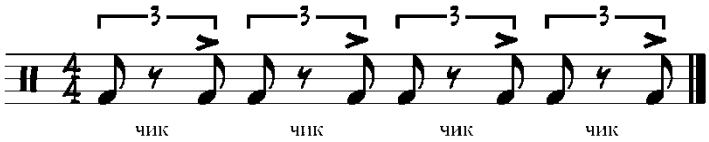
Шаффл

Шаффл – один из самых знакомых грувов. Его корни лежат в африканских ритмах, он появился в американской популярной музыке через блюз, который развился в ритм'н'блюз и со временем в рок'н'ролл. Шаффл встречался в поп-музыке в таких разных песнях, как "The Way You Do the Things You Do" Смоки Робинсона и "Black Velvet" Аланны Майлс. Хотя и то, и другое – большая разница с Мадди Уотерсом, они обязаны своим грувом первопроходцам электрического блюза из послевоенного Чикаго.

Шаффл – основанный на триолях ритм с акцентированием первой и третьей нот триоли. Если вы поделите четверть пополам, получите две равные 8-ые – но если разделите её на триоль, вы получите три ноты, каждая в 33,333(...)% от длительности четверти. Этот остаток ритмической «перемены» делает разделение неравномерным. Как раз в этом маленьком остатке лежит волшебство шаффла, и именно поэтому невозможно найти двух музыкантов, которые играли бы его одинаково.

Ритм шаффла можно интерпретировать или как стаккато (коротко), или как легато (длинно). В меленном темпе позанимайтесь тем, чтобы играть шаффловый ритм коротко и заполнять промежуток, проговаривая «чик» на вторую долю триоли – это помогает ощущать триоль «круглой» (Шаффл пр.1). Слегка акцентируйте слабую долю, чтобы толкать грув вперёд.

Шаффл пр. 1

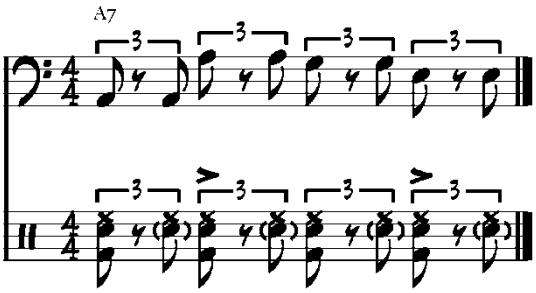


Давайте рассмотрим типичную «квадратную» линию, сыгранную в ритме шаффла; такого рода линии часто используются для создания 12-тактового блюза с использованием I, IV и V ступеней. Типичный чикагский шаффл, партия ударных для Шаффл пр. 2 также называется шаффловым «маршем». Для этого ритма полезно использовать два разных звука малого барабана: один с расслабленным жирным звуком, а другой – римшот для слабых долей. Приблизительный уровень динамики малого барабана – 75% для ударов на *первую* и *третью* доли, 50% для слабых долей и 100% для римшотов на *два* и *четыре*. Этот пример выписан со звуком закрытого хай-хэта, но вы можете заменить его райдом. Диапазон темпов от 60 до 140 ударов в минуту.

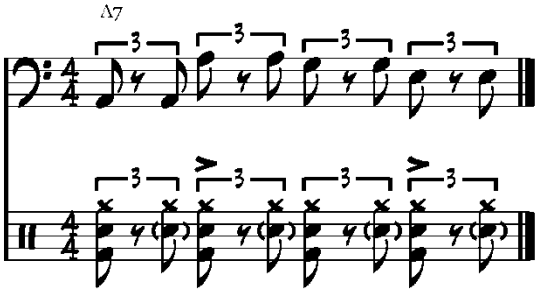
Один способ определить, играть ли длинно или коротко – послушать партию ударных: если ударник играет собранный шаффл на хай-хэте, то возможно лучше всего играть в этом рисунке короткие ноты. Это позволяет промежутку в груве создать контраст. Если ударник играет шаффл на райде, длинные ноты могут сработать лучше в сочетании с продолжительным звуком тарелки. Дайте

ноте отзвучать первые две доли триоли, как в Шаффл пр. 3. Изменение в длительности нот оказывает большое влияние на общий грув.

Шаффл пр. 2

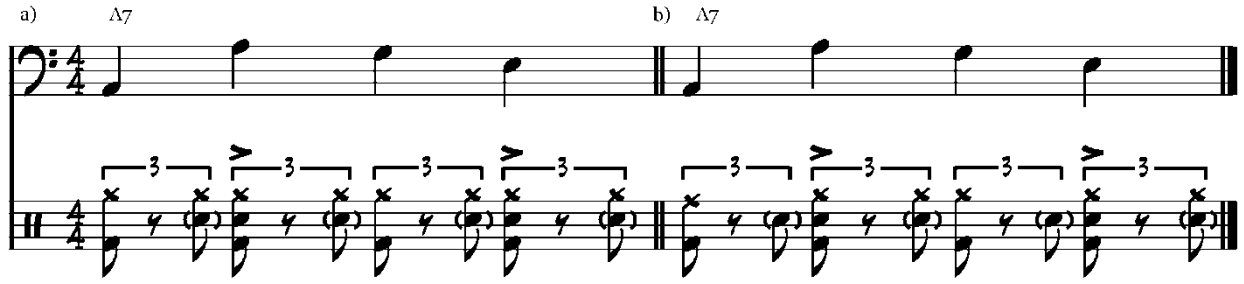


Шаффл пр. 3



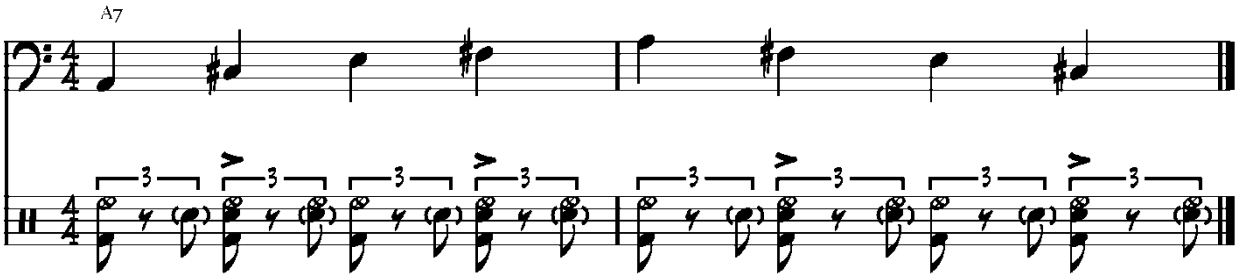
Ещё один способ играть шаффл – просто играть четверти. Иногда груву нужно взять дыхание – если все долбят шаффл, это может стать угнетающим. В Шаффл пр. 4a линия сыграна четвертями; удостоверьтесь, что слышите «чик» внутри себя – это помогает груву катиться дальше. Партия мало барабана слегка изменена, чтобы сделать из этого примера техасский шаффл. Прямо на *раз* и *три* ударов малого барабана нет, только на слабые доли, которые подводят к сильным долям и уводят от них. Это сильнее акцентирует слабые доли и делает грув менее маршеобразным. Для того, чтобы загнать техасский шаффл себе в голову, используйте эти слоги: «зинг-га-зак-га- зинг-га-зак-га». «Зак» это малый барабан на слабую долю. В Шаффл пр. 4b рисунок райда изменён с шаффлового на свинговый. Это придаёт груву другой характер и хорошо работает в быстрых темпах.

Шаффл пр. 4



Ещё одна разновидность – шаффл Канзас-Сити. Хай-хэт открыт или полуоткрыт, в зависимости от того, какой звук вы предпочитаете, и у него свинговый ритм вместо шаффлового. Слабые доли малого барабана не акцентируются; вы также можете пропускать их и играть только на *два* и *четыре*. Басовая линия в Шаффл пр. 5 – классический рисунок 1-3-5-6-8-6-5-3. Это придаёт блюзу привкус джаза, помогавший артистам вроде Биг Джо Тёрнера и Джея МакШенна перекинуть мост от свинга к рок'н'роллу.

Шаффл пр. 5



Занимайтесь шаффлом во многих темпах и слушайте широкий диапазон блюзовых артистов, чтобы уловить региональные разновидности. Хотя у ударных больше разнообразия, для полного запечатления особенностей, бас тоже должен тонко приспосабливаться.

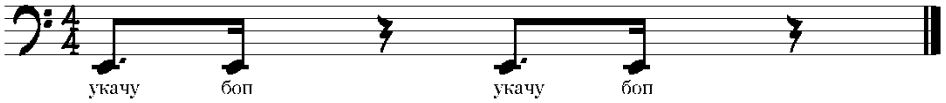
Опережающая слабая доля

В 90% западной поп-музыки мы слышим малый барабан играющим на слабые доли (*два* и *четыре*) – но не в этом груве, где слабая доля опережается на 16-ую. Это создаёт модный неравномерный эффект. Малый барабан может опережать *два*, или *четыре*, или и то, и другое. Для того чтобы сцепиться с грувом, вам необходимо полностью овладеть ритмом 8-ая с точкой-16-ая. В ОС

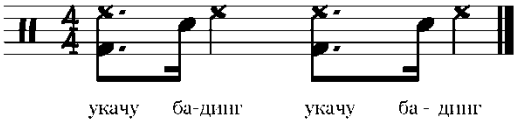
пр. 1 продемонстрирован ритм со слогами «у-ка-чу-боп»; для тех, у кого главное полушарие мозга левое, эти слоги соответствуют ритмическому разделению «раз-и-ен-а», которому обычно учат для счёта 16-ми. Включите ваш метроном или драм-машину и позанимайтесь проговариванием «у-ка-чу-боп» в темпе. Обратите внимание на то, как последний слог непроизвольно акцентируется – в этом груве это будет нашей новой слабой долей.

ОС пр. 2 снова разбивает это на слоги. Проговаривайте «у-ка-чу-ба-динг» в темпе, чтобы поймать ощущение этого. «Ба» *первой* доли должно идеально встраиваться в общий пульс и точно раскрываться в «динг» на *вторую* долю. Использование этих слогов может казаться глупым, но они более интуитивны, чем «раз-и-ен-а, два-и-ен-а». Они также являются основой языка ударных, который вам необходимо знать, чтобы общаться с нашими склонными к перкуссии братьями и сёстрами. Есть хорошие новости: язык ударных можно придумывать по ходу дела, всё, что вам нужно, – найти способ точно пропевать ритм, и вы умеете это. Возьмите любой грув ударных и найдите способ перегнать партии в рисунок речи. Во время этого вы можете звучать, как лунатик, но вскоре вы увидите, почему все ударники понимают его!

ОС пр. 1



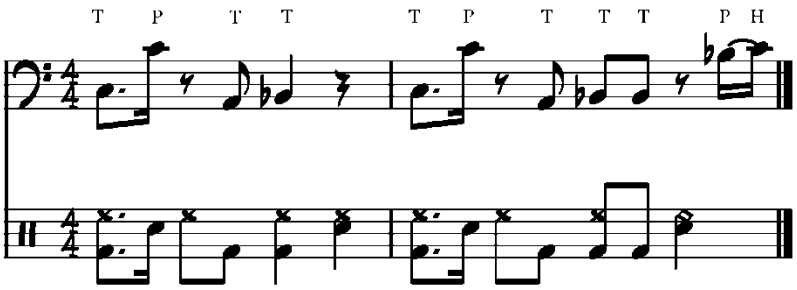
ОС пр. 2



ОС пр. 3 – типичный грув баса/ударных с опережающей слабой долей. Обратите внимание на то, что в басовой линии используется октава на «боп» *первой* доли, чтобы акцентировать удар. Это хорошо работает, если вы слэпуете, но слэповать – опционально; вы можете это играть и пальцами. В этом примере хэт играет четверти. Обратите внимание на то, как выстраиваются доли в партии ударных. Видите, как опережающий удар малого барабана

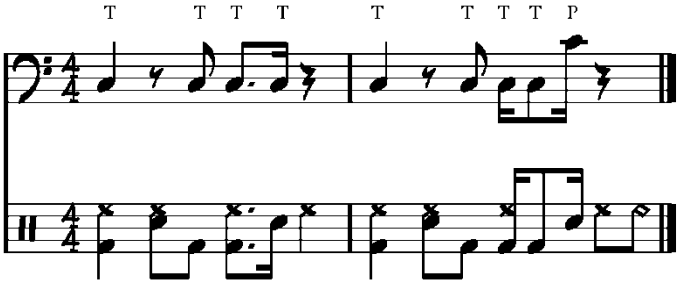
приземляется прямо перед хай-хэтом на *два*? Ощущение пространства между этими двумя долями жизненно важно для «пригвождения» этого грува.

ОС пр. 3



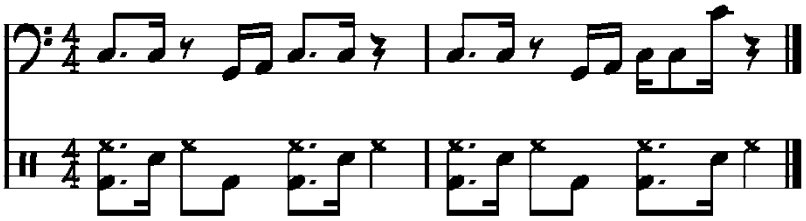
В ОС пр. 4 опережение помещается на «боп» *третьей* доли. Поскольку первая слабая доля находится на своём обычном месте на *два*, это создаёт ожидание, что вторая слабая доля тоже будет обычной. Когда вторая слабая доля опережается, это создаёт клёвое отрывистое движение. Когда играете этот пример, ощущайте, как ритм интерпретируется телом – или, как метко выразился Отис Реддиг, положите руку себе на бедро и пусть хребет скользит.

ОС пр. 4

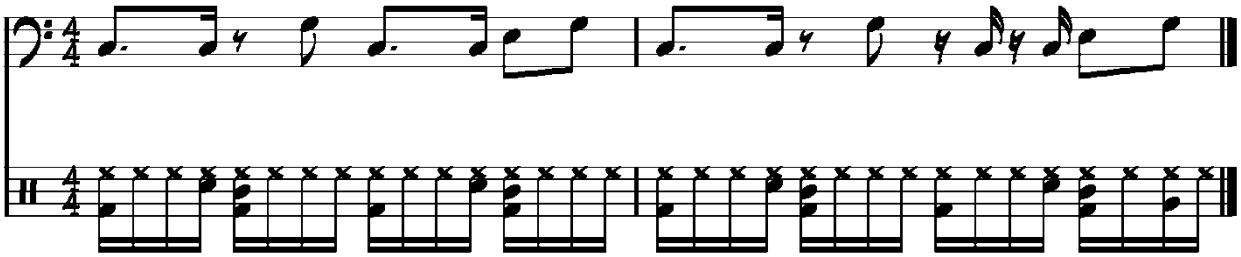


В ОС пр. 5 опережаются обе слабые доли. Хотя для целой песни это может быть слишком, иногда это можно услышать. С 16-ыми нотами на хай-хэте и томами на слабых долях это становится популярным афро-карибским грувом (ОС пр. 6).

ОС пр. 5



ОС пр. 6

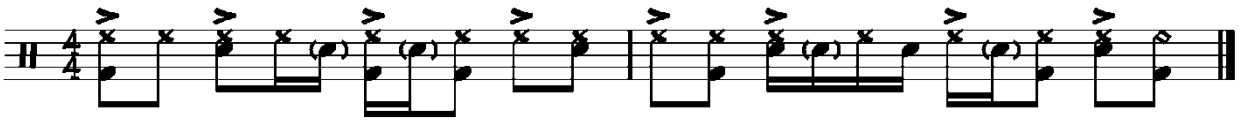


Возьмите все эти рисунки ударных и поэкспериментируйте с 8-ми и 16-ми на хай-хэте. Попробуйте свои собственные ритмы на бочке, добавьте удары малого – вы больше узнаете о груве, доведя его до предела. Конечно, когда придёт время играть, удостоверьтесь, что вам не хочется принести движение в жертву сложности. Позабавьтесь с этим.

Грув Джеймса Брауна

Мало какие артисты оказали такое огромное влияние на современную поп-музыку, как Джеймс Браун, Человек с большим планом, Большой плохой босс с в натуре горячим соусом, Бутановый Джеймс и его Знаменитые языки пламени – или просто Крёстный отец соула. В то время как его ранние хиты вроде "It's a Man's, Man's, Man's World", "I'll Go Crazy" и "Please Please Please" – великолепные примеры раннего ритм'н'блюзового движения на 12/8, «грув Джеймса Брауна» не был известен до 1967, когда ударник ДжБ Клайд Стабблфилд записал "Cold Sweat". Ключевой элемент этого движения – задержка второй слабой доли первого такта до «*4и*». Эта задержка создаёт напряжение и драматизм; это такой момент, который требует грязного удара духовых – или, если вы можете набрать фанка, нутряного «уннх!» Программирование этого грува на вашей драм-машине потребует чувствительности к нажатию, так как ноты на малом барабане очень важны для сохранения характера движения. ДжБ пр. 1 – базовый ударный грув аналогичный движению в "Cold Sweat", "Mother Popcorn" и других классических хитах ДжБ.

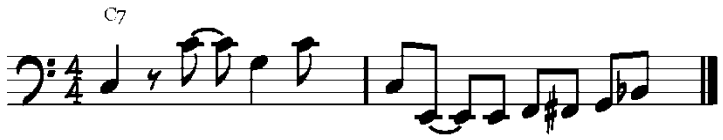
ДжБ пр. 1



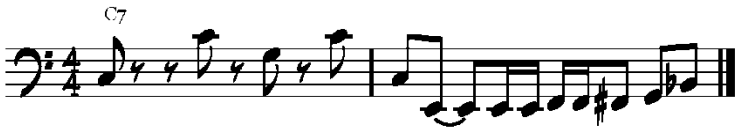
ДжБ пр. 2 – собирательная версия басовой партии, которая подходит к этому груву. У музыки Джеймса Брауна есть особенности, которые создают лицо песни. При всём сходстве в “Cold Sweat” и “Mother Popcorn” разные басовые линии. Если вам нужно играть грув ДжБ, ДжБ пр. 2 будет отвечать всем требованиям. В первом такте этого двухтактового рисунка используется отложенный до «*4и*» удар малого барабана, один из элементов, собирающих этот грув воедино. Удостоверьтесь, что вы чувствуете пропущенный удар на *четыре*; Это поможет вам уверенно «прыгнуть» на слабую долю. Второй такт обычно представляет собой проходку вверх с терции аккорда.

ДжБ пр. 3 – та же самая основная линия, но ноты играются коротко. Почувствуйте разницу, которую пространство создаёт в груве. На этот раз во втором такте добавляется несколько 16-ых, чтобы подчеркнуть ощущение стаккато.

ДжБ пр. 2

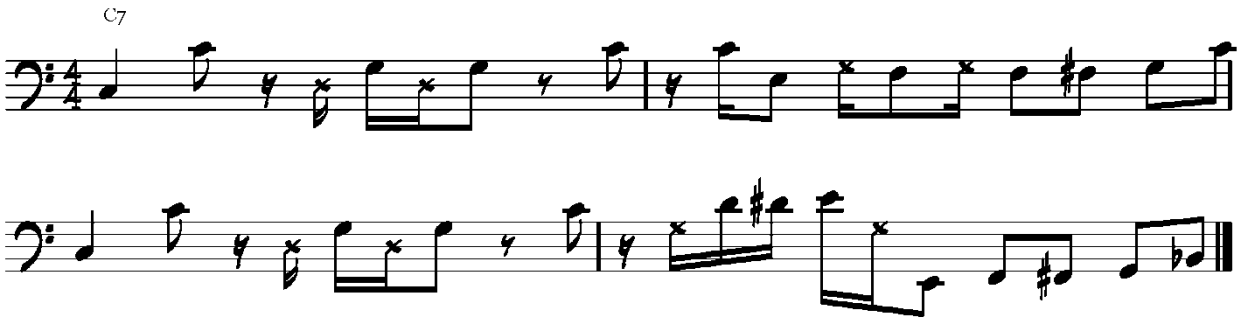


ДжБ пр. 3



В ДжБ пр. 4, более активном варианте, для того чтобы собрать басовую линию с малым барабаном, используются ноты-призраки. В этой четырёхтактовой версии показаны две разновидности второй половины фразы. Второй такт – изящная заикающаяся проходка наверх. Четвёртый такт – навеянное Чаком Рейни заполнение, которое круто вставить в конец восьмитактовой фразы. Не пользуйтесь им слишком часто – быть может, пару раз за целую песню.

ДжБ пр. 4

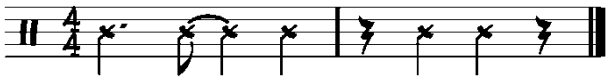


Музыка Джеймса Брауна с течением времени становилась всё более фанковой, но этот ранний грув создал генетический код фанка. Он всё ещё заполняет танцпол, вызывая спазматические судороги в нижней поясничной области. Его засемплировали до смерти рэперы и хоперы, его ускоряли до маниакальных скоростей драм'н'бэйсеры. Для более детальной информации ознакомьтесь с наиболее полным источником по музыке Джеймса Брауна: Allan Slutsky and Chuck Silverman"*Funkmasters: The Great James Brown Rhythm Sections 1960-1973*" [Warner Bros.].

Ритм Бо Диддли

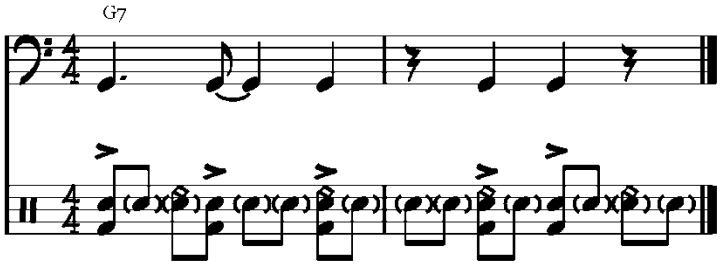
Информационный спонсор данного сегмента грувов – Бо Диддли, человек, который доказал, что играть на маракасах, одевшись в плед, - круто. Корни этого грува лежать в афро-карибской культуре и рисунке клаве 3:2 – см. Бо пр. 1. Этот ритм проник в американскую поп-музыку через Новый Орлеан, где африканская и карибская культуры оказывали влияние на джаз, р'н'б и рок'н'ролл. Грув Бо Диддли можно найти в музыке таких артистов, как Братья Нэвилл ("Iko Iko"), Bow Wow Wow ("I Want Candy", оригинал записан the Strangelovers) и, конечно же, сам Бо Диддли ("Hey! Bo Diddley").

Бо пр. 1



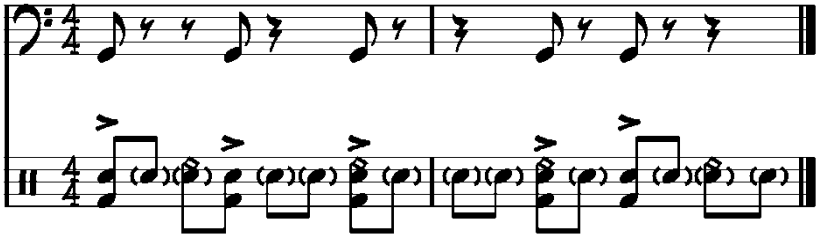
Давайте рассмотрим некоторые способы применения этого грува и его разновидностей. Диапазон темпов – от 130 до 240 ударов в минуту. В Бо пр. 2 показан основной грув с упрощённым рисунком ударных новоорлеанской «второй линии». При программировании вашей драм-машины обратите пристальное внимание на акценты в партии малого барабана; они жизненно важны для успешного осуществления этого грува. Сохраняйте силу нажатия (громкость) неакцентируемых нот-призраков в партии малого барабана низкой; они служат больше как заполнение, чем как настоящий ритм. Если можете, используйте два звука малого барабана; играйте ноты-призраки на расслабленном малом, а акценты римшотом или на более жёстком звуке. Если хотите поэкспериментировать, попробуйте выставить на 8-ые свинг между 58% и 64%, это придаст груву совершенно другое ощущение.

Бо пр. 2



Как всегда, длительность басовых нот жизненно важна. Бо пр. 2 выписан «длинно», ноты заполняют всё пространство. Это хорошо работает, если нужно создать широкое открытое движение. Чтобы сделать грув более собранным, а движение более фанковым, играйте коротко, как в Бо пр. 3.

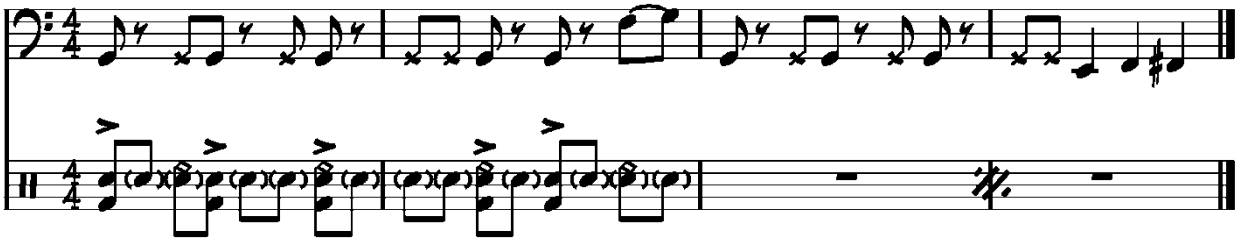
Бо пр. 3



В Бо пр. 4 показана версия, украшенная нотами-призраками и заполнениями в конце второго и четвёртого тактов. Этот грув – чудесный трамплин для фанка.

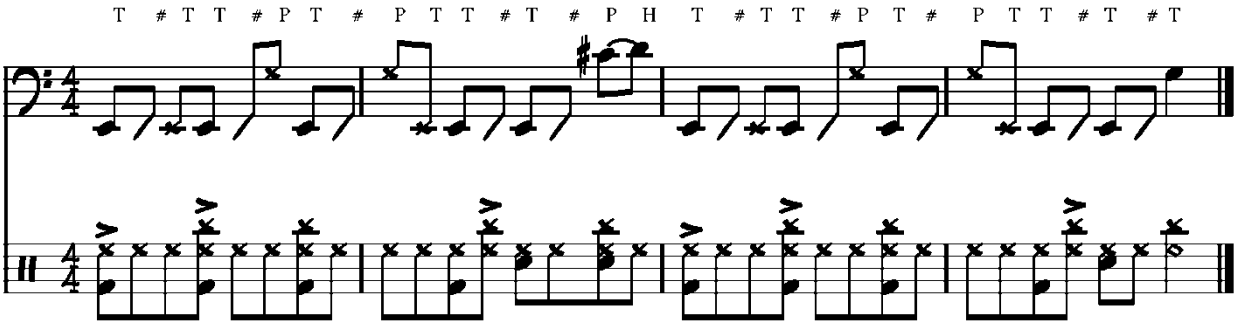
Ознакомьтесь с такими, например, мастерами новоорлеанского фанка, как Др. Джон, Братья Нэвилл, the Meters и the Wild Tchoupitoulas дабы услышать, как этот грув зафанковывают до смерти.

Бо пр. 4

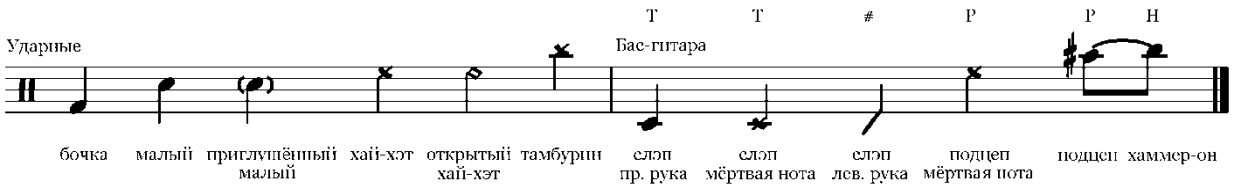


Бо пр. 5 – ещё более замысловатая версия с засвингованным фанком. Партия ударных выписана 8-ми, но для достижения свингового движения запрограммируйте свинг на 68%. Я выписал партию баса ровными 8-ми, но вам нужно играть её со свингом – вы поймёте, что делать, когда услышите ударные. Обратите внимание на то, как грув заполняется нотами-призраками, играемыми слэпом левой рукой. Этот грув как на заказ сделан для лютого слэпа.

Бо пр. 5



Бо Диддли. Ключ для ударных



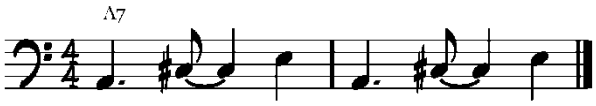
Позабавьтесь с грувом Бо Диддли – это классика, которая появляется каждые несколько лет в хитовой песне. Он даже способствовал восхождению кумира девочек раннеменструального возраста Аарона Картера на вершины попсы с его версией “I Want Candy”. Осторожней, Аарон, – эта хрень разъест твои зубы!

Роковая румба

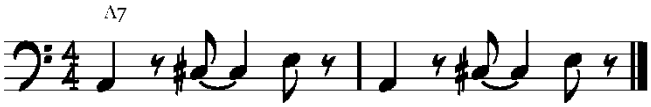
У этого грува есть общие черты с движением Бо Диддли. У него такой же ритм, как и у первого такта грува Диддли с поднимающейся вверх по арпеджио мажорного трезвучия линией баса. Вы миллион раз слышали это в рок’н’ролле, рокабилли, кажуне, латинках, кантри, реггей и других стилях. Как и у грува Диддли, его корни – в плодовитой на грувы карибской почве; его привнесли в США афро-карибские переселенцы, обосновавшиеся в Новом Орлеане. Эти синкопированные народные напевы скрестились с европейской гармонией и сформировали основной пласт идей, которые потом стали джазом, р’н’б и рок’н’роллом.

Румба пр. 1 – простая басовая линия. Вспомните элвисовскую версию классики Биг Мамы Торнтон “Hound Dog”, или кавер Grateful Dead на “Turn on Your Love Light” Бобби Бланда. Её можно играть и длинно (Румба пр. 1), и коротко (Румба пр. 2).

Румба пр. 1

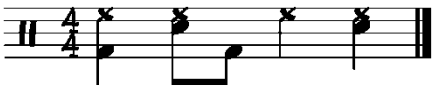


Румба пр. 2

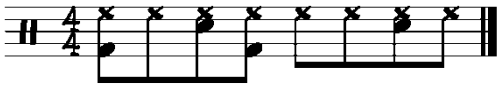


Раз уж басовая партия в груве не меняется, давайте попробуем несколько линий ударных. Румба пр. 3 – прямой ритм: бочка играет в ритмический унисон с басом. Это может сработать в большом количестве различных стилей. Попробуйте вот как поэкспериментировать с Румба пр. 4: сыграйте, как выписано, ровными 8-ми, а потом установите свинг на вашей драм-машине на 67% 8-ми – поразительно, как меняется весь грув.

Румба пр. 3

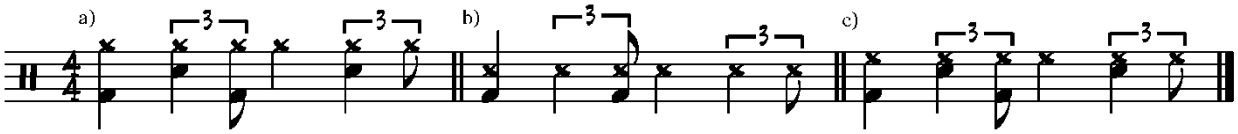


Румба пр. 4



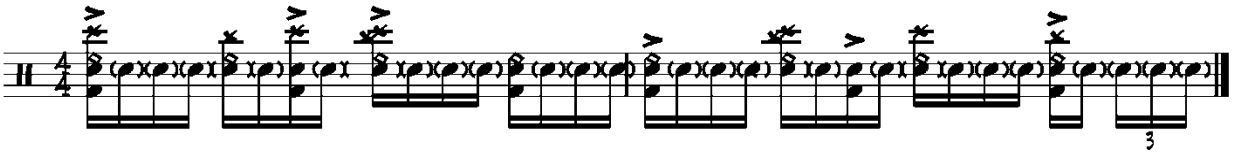
Румба пр. 5а – свингующее ритм'н'блюзовое движение; для программирования этого грува установите квантизацию на драм-машине на 8-ые триоли. Вы можете играть это в темпе от 90 до 170 ударов в минуту. Изменение рисунка райда на римшот придасть груву привкус рокабилли (5б). Если на ваше драм-машине есть клавиша FLAM, запрограммируйте с её помощью римшот – он будет звучать по-взрослому. Для более собранного звука поменяйте райд на закрытый хэт (5в).

Румба пр. 5



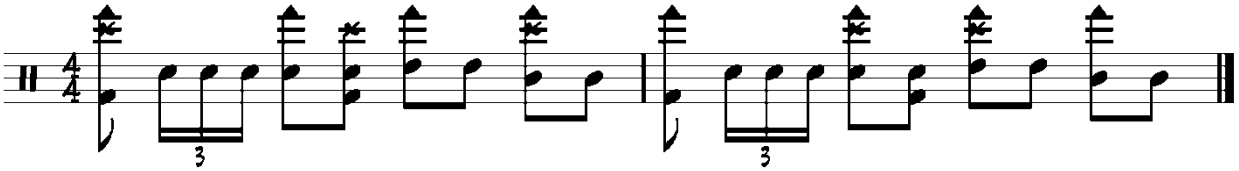
Румба пр. 6 – ритм «второй линии» новоорлеанского парада. Для рисунка малого барабана важна чувствительность к нажатию – он работает за счёт акцентов. Для наилучших результатов воспользуйтесь двумя звуками малого барабана. Установите расслабленный жирный звук на заполнения-призраки примерно на 55% громкости, а акценты на римшоте на 100%. Можете также поэкспериментировать с разными акцентами в партии приглушённого малого. Для того, чтобы запрограммировать триоль малого в конце второго такта, переключите квантизацию на 16-ые триоли. Сыграйте её медленно и попробуйте сделать каждую ноту этой фигуры громче предыдущей.

Румба пр. 6



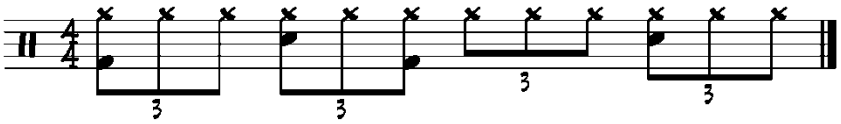
Румба пр. 7 – латинское движение, которое можно использовать на повседневных выступлениях. (Когда старичок в ярко-зелёных с жёлтым отливом штанах попросит румбу – он её и получит!) Мягко сыграйте 16-ую триоль на малом барабане; если вы можете управлять динамикой, сыграйте её крещендо от пиано до форте. В оставшейся части рисунка переключите квантизацию на ровные 16-ые. Это приевшийся грув, но ширпотреб это круто! (Попробуйте сыграть румбовые версии ваших любимых песен Ramones).

Румба пр. 7

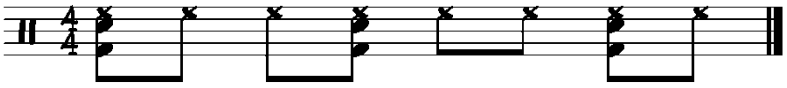


Румба пр. 8 это классический рок'н'ролльный грув 50-х; представьте, как все дети в винном магазине пляшут под него. Румба пр. 9 – реггийный грув в стиле дэнсхолл. У многих современных драм-машин есть набор барабанов, который звучит, как старый Roland TR-808; воспользуйтесь им и поиграйте под него минут 30 – вас переклинит.

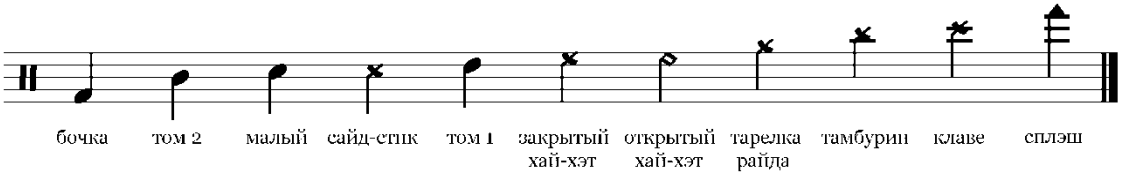
Румба пр. 8



Румба пр. 9



Румба. Ключ для ударных



Как можете заметить, эта скромная маленькая басовая линия покрывает довольно большую площадь. Одна из чудных особенности игры на басу – универсальность. Басисты во всех стилях делают одну и ту же работу: мы помним форму, играем приму, создаём грув. Мы даже можем играть одну и ту же басовую линию в разных жанрах, хотя другие партии инструментов могут быть совершенно другими. Это как раз то, что даёт нам так много гибкости в музыкальном мире. Все вместе, на *раз*!

Грув Фэтса Домино на 12/8

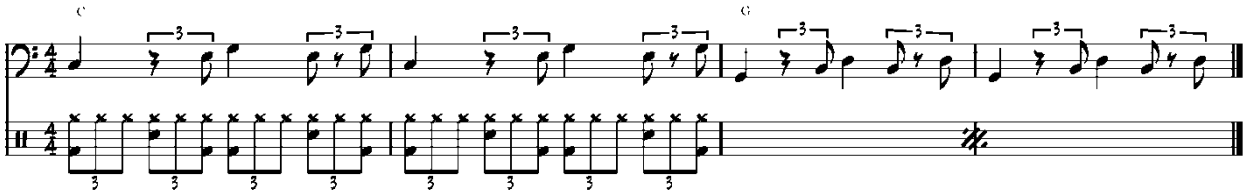
Мы опять возвращаемся в Новый Орлеан, колыбель рок'н'ролла (и джаза), чтобы найти грув, который питал многие из ранних хитов рок'н'ролла и который постоянно перерабатывается блюзовыми и ритм'н'блюзовыми группами. Грув Фэтса Домино можно найти на некоторых из классических хитов, например "Blueberry Hill", "Ain't That a Shame" и "Blue Monday" так же, как и в композициях многих других новоорлеанских артистов вроде Смайли Льюиса и Ирмы Томас. Он стал более мэйнстримовым после таких песен, как "The Great Pretender" the Platters и "Earth Angel" the Penguins. Великолепным современным отображением этого движения является песня Sugar Ray & the Bluetones "Get Over Me".

Один из основных элементов этого грува – фоно, в правой руке лупящее ровные 8-ые триоли (в соответствии с райдом или хэтом), а в левой руке часто дублирующее басовую линию. Гитара чаще всего играет аккорды на *два* и *четыре*. У линии баса есть некоторые разновидности, но во всех мелодическая конфигурация основана на трезвучии. Этот грув обычно нотируется в 12/8. При нотации на 4/4 каждая четверть будет подразделяться на 8-ые триоли, что в итоге даст такое же количество долей, как и на 12/8. Преимущество этой

нотации в том, что вы ясно видите в такте сильные доли на *раз*, *два*, *три*, *четыре*.

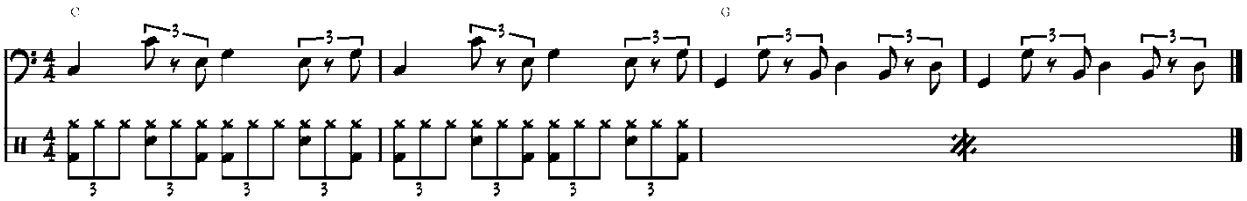
Фэтс пр. 1 – простая версия басовой линии, идущая прямо вверх и вниз по трезвучию. Удостоверьтесь, что оставляете пространство для малого барабана на *два*. В выписанной линии ударных триоли играются на райде, но ради более собранного движения вы можете заменить его закрытым хэтом. У вас может возникнуть желание воспользоваться хэтом в куплете песни, а для того, чтобы «открыть» припев, переключиться на райд.

Фэтс пр. 1

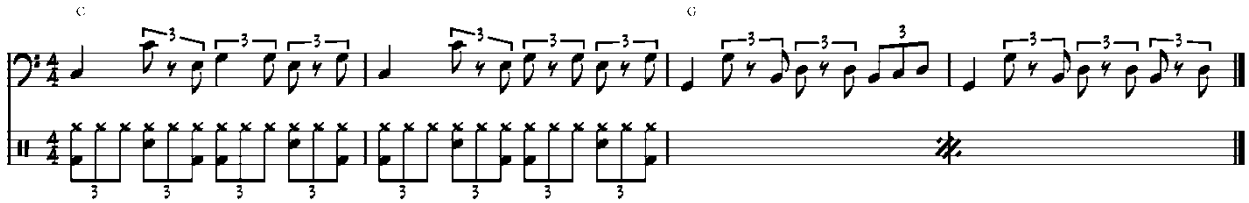


В Фэтс пр. 2 на слабую долю добавляется октава, которая немного подстёгивает движение. Иногда гитара дублирует эту линию для придания звуку полноты. Фэтс пр. 3 немного более оживлённый, с дублированием квинты аккорда. В третьем такте есть ещё одна вариация, диатоническое триольное движение от терции аккорда к его квинте, которое можно использовать для ещё большего заполнения грува.

Фэтс пр. 2



Фэтс пр. 3



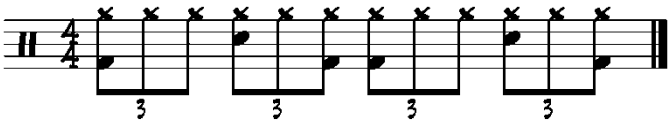
Хотя эти разновидности пересекаются, вам следует использовать только одну из них на целый квадрат или куплет. С беспорядочным переключением басового рисунка грув вроде этого будет звучать неустойчиво.

Медленный блюз

Теперь давайте пойдём вразнос с медленным блюзом. Хотя шаффл и «Трэмп» - основа репертуара всех блюзовых команд, каждый вечер неминуемо приходит момент признания, время немного успокоиться, притушите свет за моей спиной, парни… время для медленного блюза. Хотя почти все знакомы с 12-тактовой блюзовой формой, играть её на 30 ударах в минуту – по-особому сложная проблема. Вы на виду до мельчайших подробностей и некуда укрыться. Каждая нота, которую вы играете, прямо перед вами, и нельзя ничего вернуть. Ваш выбор нот должен быть безупречен, ваше время должно быть крепким, как скала, длительность нот критически важна, и вы должны следовать за динамическим потоком представления. Певец выжмет медленный блюз до последней капли возбуждения «шоу-бизьнеса» – вам надо будет создать его по малейшему намёку на эмоции и разрушить по мановению руки. Возможно, вам придётся ловить удары по сигналу рукой, ногой, головой, грифом гитары и не пропускать ни одной доли. По всем этим (и не только) причинам медленный блюз – предельная проверка басиста на грув.

Как и шаффл, медленный блюз основан на 8-ых триолях, но райд или хай-хэт будет играть полные 12/8, ровно разделяя каждую четверть. Малый барабан играет на слабую долю, и бочка играет на *раз* и *три* и «подборки» 8-ми триолями к этим нотам. Тарелка может иногда разбить триоль, как в медленном госпеле на 12/8, но для этого примера запрограммируйте на своей драм-машине основное движение (Медленный пр. 1). Это поможет вам сделать ровный и предсказуемый подклад для занятий этим грувом.

Медленный пр. 1



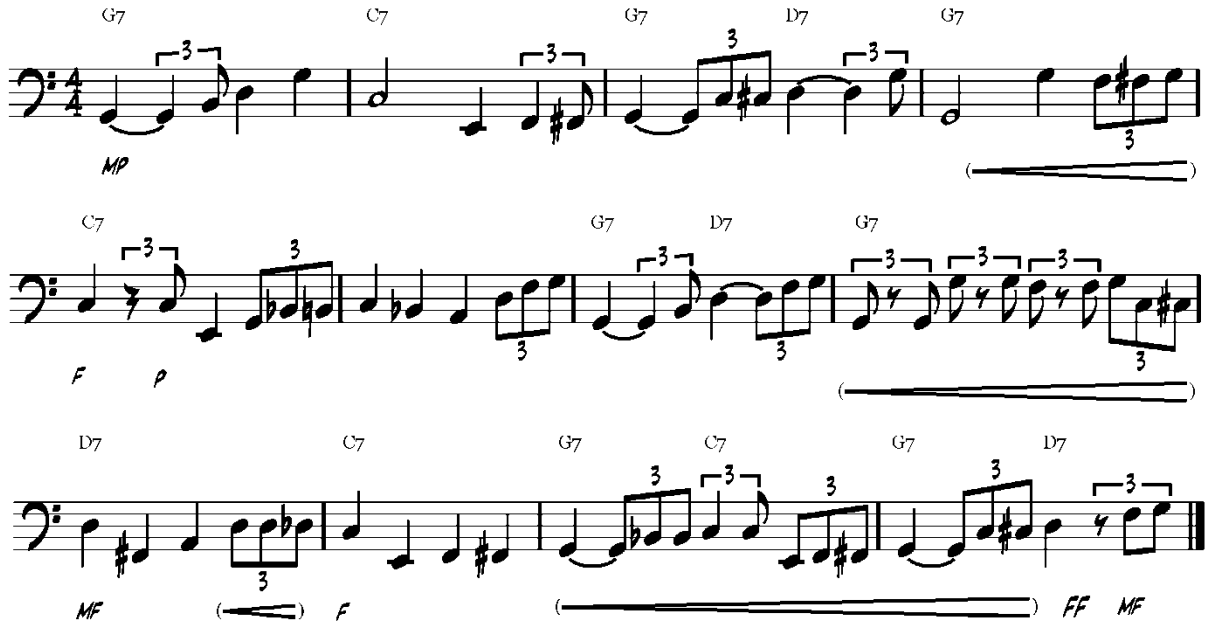
Медленный пр. 2 – квадрат блюза в соль-мажоре. Темп может меняться от 30 до 60 ударов в минуту (четверти). Выше 60 ударов в минуту он становится похожим на грув Фэтса Домино, а тут уже совершенно другая линия баса. Ударные торопят этот грув. Большую часть времени бас держит длинные ноты; вам надо будет чувствовать триольный пульс тарелки. Когда вы уловите ритм, он должен будет стать наглухо точным и свинговать настолько, насколько требует триоль. Не умничайте и не играйте ровные 8-ые или 16-ые – это *не* высокоинтеллектуально, это раздражает. Помните: всё, что вы играете, находится под микроскопом; это неудачное время для привнесения любого инородного микроорганизма.

Такты 1 и 2 прямолинейны. Начните с меццо-пиано (в смысле – «наполовину мягко»), и играйте всё аккуратно и длинно. В третьем такте вы поднимаетесь к V7 на третьей доле, хороший способ разделить пространство, где обычно I7 на два такта. Это создаёт мини-каденцию и даёт последовательности аккордов некоторый толчок. В четвёртом такте положите основательно низкую «соль», сопроводите увеличение громкости октавой от «соль» и сыграйте её так, будто она должна сделать что-то большое – триоль на *четыре* должна повысить динамику до форте к первой доле пятого такта. В пятом такте снимите четверть точно на слабую долю. Сильно ударит малый барабан и вся команда упадёт обратно до *пиано*; это очень драматично – и старо, как мир. Шестой такт сглаживает движение несколькими жирными четвертями; триоли тоже играйте вкусно и длинно. В восьмом такте линия переходит для нагнетания в шаффл. Удостоверьтесь, что точно выдерживаете паузы; пространство необходимо линии для придания контраста. На *четвёртую* долю сыграйте триоль длинно и гладко и приведите к V7 в девятом такте на меццо-форте – вы ещё не приехали! Триоль на *четвёртой* доле сакцентирована и вкусно готовит аккорд IV7. Сыграйте четверть в десятом такте широко и приготовьтесь к большому нагнетанию к вертушке в одиннадцатом и двенадцатом тактах. Крещендо должно достигнуть кульминации на *третьей* доле двенадцатого такта, и снова удар малого барабана на *четвёртую* долю вернёт всё на меццо-форте для «подборок» к началу формы. На повторе снова упадите до меццо-пиано.

Уиииу! Много действия на короткой дистанции. На двенадцати тактах вы дали аудитории прокатиться на блюзовых американских горках. Вверх… вниз… вверх… вниз… хватит уже! Когда вы собираете это, аккомпанируя хорошему певцу, динамический подход очень нравится толпе. Самое распространённое

вступление для медленного блюза – начать с гитарного соло на V7 на девятом такте, а потом с начала формы вступает певец. Типа того: «Медленный блюз в соль-мажор, от доминанты: раз… два… три… бом-бом-бом…»

Медленный пр. 2

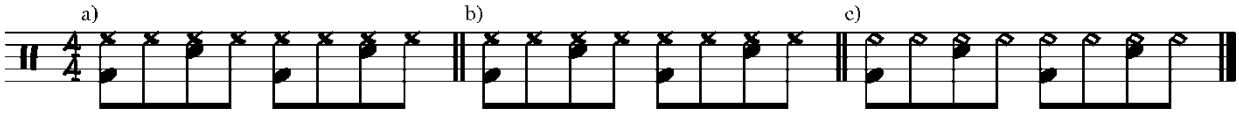


Качаем восьмыми

Один из самых распространённых видов деятельности в роковом или ритм'н'блюзовом басу – качать 8-ые ноты. Этот простой, но эффективный подход к нижней линии появлялся в тысячах мега-хитов – обязательный для изучения стиль. Несмотря на свою незатейливость, этот подход требует для осуществления надежного времени и технической однородности. Вы также можете несколькими способами менять 8-ые для создания радикально отличающихся друг от друга видов движения. Давайте начнём с ударных. В Качаем пр. 1 показан основной ритм: бочка играет на *раз* и *три*, малый на *два* и *четыре*, а хай-хэт играет 8-ые. Сыграйте отдельно сильные доли хай-хэта на 100%, потом слабые доли (на «и»), ударяя по пэдам примерно на 85% их чувствительности. Это заставит партию звучать менее механистично. Вы также можете радикально поменять грув путём использования разных звуков хай-хэта. Сначала запрограммируйте грув с аккуратным собранным закрытым хэтом (1а). Затем попробуйте переключиться на полузакрытый хай-хэт – это уже

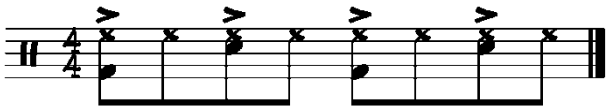
совершенно другая вибрация, немного тяжелее (1б). Потом попробуйте открытый хай-хэт (1в); если вы можете регулировать громкость хай-хэта отдельно, приберите её немного, чтобы она не «забила» всё остальное. Эти изменения окажут заметное влияние на грув.

Качаем пр. 1



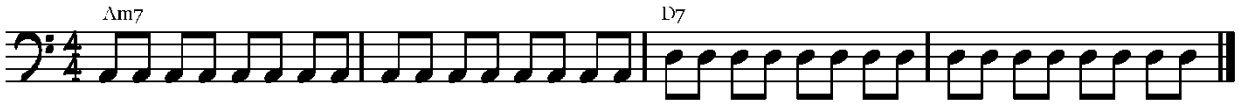
Работая с динамикой, вы можете поменять всё ещё больше. Дальнейшее смягчение слабых долей даёт прикольный ритм'н'блюзовый колорит (Качаем пр. 2). Начните с программирования сильных долей на полной громкости, затем на второй заход сыграйте слабые доли рисунка примерно на 65% громкости. Это придаст рисунку немного дыхания в противоположность равномерному пульсу пр. 1.

Качаем пр. 2



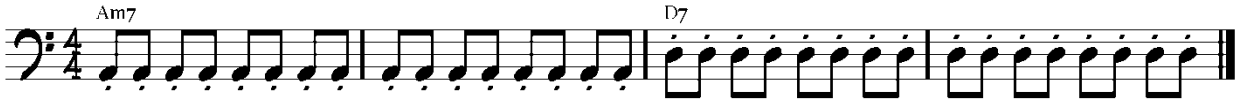
В Качаем пр. 3 показана простая двухаккордовая последовательность, в которой бас валит примы 8-ми. Темп может варьироваться от 60 до 145 ударов в минуту. При игре этого примера пальцами чередуйте указательный и средний пальцы и добивайтесь ровной динамики и интонации. Если вы играете это медиатором, попробуйте сначала играть всё вниз, а потом переменным штрихом. Интересно посмотреть, насколько по-разному может звучать каждый вариант: медиатор или пальцы; закрытый, полузакрытый, или открытый хай-хэт; с разной степенью акцента на сильную долю; и, естественно, в широком диапазоне темпов. Вероятно, поэтому этим подходом так часто пользуются; он позволяет легко адаптироваться к разному движению без серьёзных изменений в партии.

Качаем пр. 3



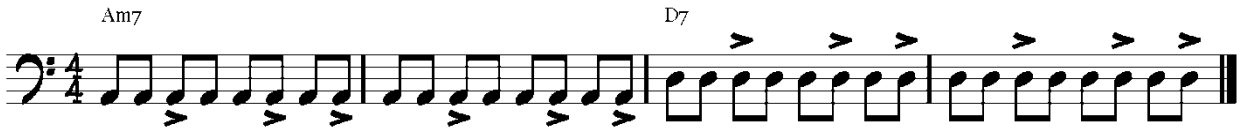
В Качаем пр. 4 ноты играются стаккато, или коротко. Вы можете добиться этого при игре пальцами заглушая струну между щипками следующим пальцем. Сыграйте ноту указательным пальцем, потом поместите средний палец на струну немного раньше, готовясь к следующей ноте. Это создаёт пространство между нотами и придаёт линии совершенно другое движение. Играя медиатором, вы можете делать это, опирая ладонь правой руки на струны прямо напротив бриджа. Глушение с разной степенью давления создаёт сильно разнящийся звук. Эта техника – основа рокового баса.

Качаем пр. 4



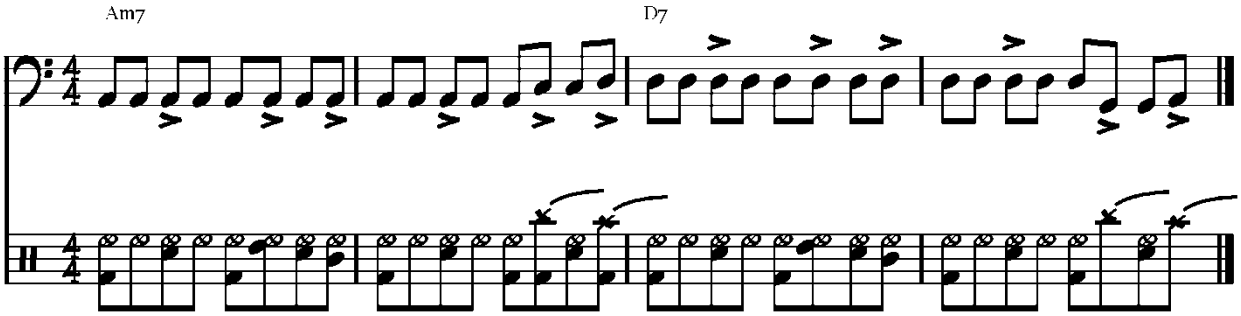
Использование в басовой линии акцентов также даёт интересные вариации. В Качаем пр. 5 акценты помещены на *два*, «*3и*» и «*4и*». Это даёт линии сильный толчок к следующему такту. В партии ударных поэкспериментируйте с дублированием акцентов на слабые доли на разных барабанах. Попробуйте малый, томы, бочку, даже крэш, у каждого из них свой характер.

Качаем пр. 5



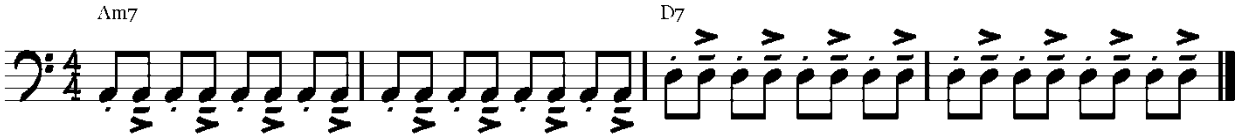
Есть множество способов менять эту линию с помощью мелодических приёмов. В Качаем пр. 6 добавлены мелодические ходы, соответствующие акцентам на слабые доли.

Качаем пр. 6



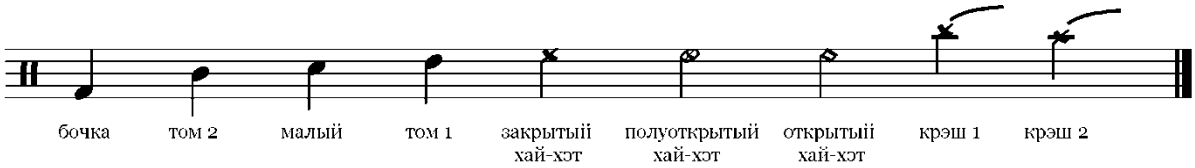
В Качаем пр. 7 стаккатные ноты и акценты соединяются и создают крутое ритм'н'блюзовое движение, звучащее немного похоже на грув Эла Грина. Играйте сильные доли короче и тише, чем слабые – это создаёт эффект «запоздания», который изрядно толкает грув вперёд. Для всамделишного колорита Эла Грина поместите тяжёлый ритм сильной доли на флор-том вместо хай-хэта. Поищите звук тома с аккуратной атакой, умеренным её затуханием и средней высотой, чтобы он не был слишком мутным. Как только установите, это будет "Love and Happiness" дни напролёт.

Качаем пр. 7



Экспериментируйте с разными акцентами, линиями и партиями ударных; вы поймёте, что качать 8-ые ноты может быть более интересно, чем вы могли подумать.

Качаем. Ключ для ударных

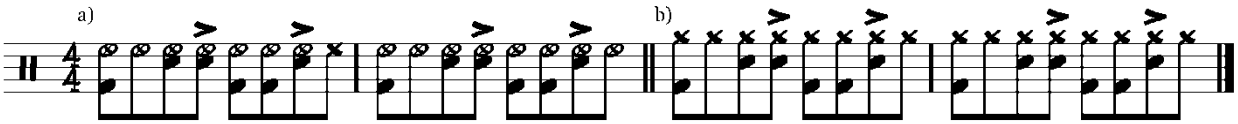


Твист

Твист был танцевальным сумасшествием начала 60-х, которое оставило неизгладимый след в рок'н'ролле. Хотя "The Twist" Хэнка Болларда и the Midnighters был написан и записан в 1958, более широко известна запись Чабби Чеккера 1960 года. Ритмические элементы твиста, питавшие такие хиты 50-х как "Lucille" Литл Ричарда и "Don't You Just Know It" Уэй «Пиано» Смита, можно найти в раннем новоорлеанском ритм'н'блюзе. Ритм твиста проделал дорогу на западное побережье США, запустив карьеру множества сёрф-роковых групп с хитами типа классического хита 1963 года "Wipeout" группы the Surfaris.

Твистовый грув до сих пор используют во многих жанрах, и хотя определённой твистовой линии баса нет, есть несколько общепринятых вариантов подхода, которые вам следует знать. Твист пр. 1 – классический твистовый ритм ударных; 8-ые можно играть на хай-хэте (1а) или райде (1б). Поэкспериментируйте с разницей между закрытым, полузакрытым и открытым хай-хэтом.

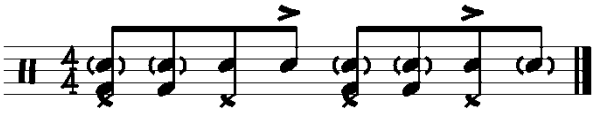
Твист пр. 1



В Твист пр. 2 показан новоорлеанский твист, крутая разновидность, в которой 8-ые отданы малому барабану. Программирование этого грува требует хорошего контроля чувствительности пэдов. Если ваша драм-машина позволяет создавать свои наборы барабанов, создайте один с двумя малыми барабанами, чтобы сымитировать разные интонации, которые живые ударники извлекают из малого. Один малый, для акцентируемых долей, сделайте жёстким, близким к римшоту; другой, более расслабленный и немного более низкий – для заполнения 8-ых. Если вы не можете создать набор с двумя малыми, запрограммируйте в первый заход все восьмые на 60% чувствительности. На *второй* доле малый должен быть примерно на 85%, на «*2и*» и «*4*» - на 100% громкости. Эта динамика также применима, если вы программируете удары на разных звуках. Поэкспериментируйте с добавлением свинга к обоим ударным

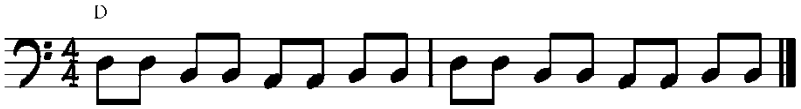
ритмам; 54% на 8-ых аккуратно расслабят его, в то время как 58% будут на грани шаффла. Педаль хай-хэта четвертями сохраняет движение.

Твист пр. 2



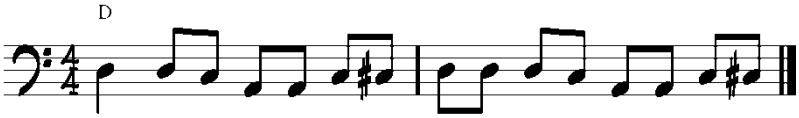
В Твист пр. 3 показана линия ровными 8-ыми, в которой использована классическая ритм'н'блюзовая мелодическая конфигурация: от примы вниз к сексте, вниз к квинте и обратно вверх. Хорошо работает с движением вроде грува Чабби Чеккера.

Твист пр. 3



Твист пр. 4 – более сёрфовый, здесь используется малая септима и движение вниз к квинте и обратно вверх с хроматической линией. Четверть даёт груву шанс сделать вдох, но можно играть вместо неё и две 8-ых.

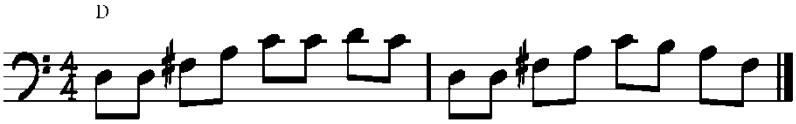
Твист пр. 4



Со своим схожим с "Lucille" Литл Ричарда движением Твист пр. 5 хорошо работает с новоорлеанским твистовым ритмом. Он довольно хитрый для левой (зажимающей струны) руки. Вам надо начать со 2 пальца, чтобы сыграть мажорное трезвучие вверх, но это заставляет вас переходить между малой септимой и октавой при помощи 2 и 4 пальцев. Затем вам надо очень быстро перескочить обратно 2 пальцем с малой септимы на приму. Проделать все эти движения плавно – сложная задача; вам вряд ли захочется, чтобы это звучало неуклюже с примой на сильную долю второго такта. Подсказка: сыграйте

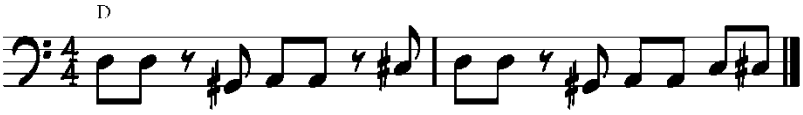
последнюю малую септиму серединой второго пальца возле первого сустава. Придётся покрутить головой вдоль открытой струны «ре», чтобы найти приму.

Твист пр. 5



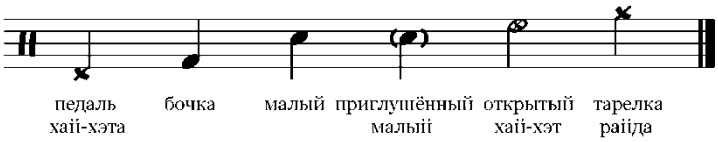
В Твист пр. 6 показан типичный для многих новоорлеанских песен рисунок, простой ход прима-квинта; это оставляет больше пространства, но аккуратно сцепляется с бочкой.

Твист пр. 6



Твист прикольно играть и, учитывая то, насколько он стар, удивительно, как часто он появляется на живых выступлениях. Если вы переключаете каналы на ночном винтажном ТВ, вы услышите этот проверенный временем грув на темах «*The Munsters»* (вообще самый крутой твист), *«Peter Gunn»*, и *«Hawaii Five-O»* – впиши их, Дано!

Твист. Ключ для ударных

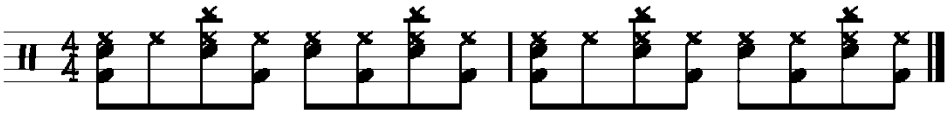


Ритм Мотауна

Благодаря неустанным усилиям Алана «Др. Ликс» Слуцкого мир познакомился с Джеймсом Джемерсоном, легендарным студийным басистом, осуществившим техническую и музыкальную революцию в электрическом басу. Делая записи для детройтской звукозаписывающей компании «Мотаун»,

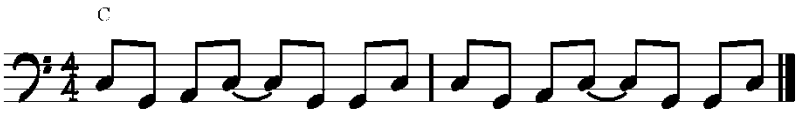
Джемерсон играл хиты, ставшие звуковой дорожкой к жизни с 60-х и до наших дней. Хотя стилистическая палитра «Мотауна» богата и разнообразна, есть одно движение, которое сразу распознаётся как «грув «Мотауна»». Грув-с-лупящим-четвертями-малым питал одни из самых больших хитов за всё время: "Uptight (Everything's Alright)" Стиви Уандера, "Nowhere to Run" Марты и the Vandellas и "Reach Out (I'll Be There)" Four Tops это те три, что сразу приходят на ум. В Мотаун пр. 1 показана классическая партия ударных. На удивление простая, она послужила основой некоторых из самых виртуозных басовых партий, которые когда-либо игрались.

Мотаун пр. 1



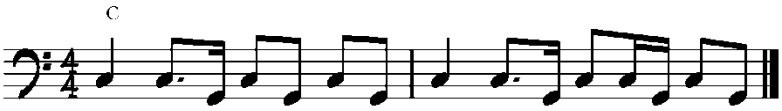
В Мотаун пр. 2 показан один из возможных подходов к этому движению. В этом классическом ритм'н'блюзовом рисунке для возвращения к приме используется мажорная пентатоника. Он аналогичен композиции Four Tops "I Can't Help Myself (Sugar Pie Honey Bunch)".

Мотаун пр. 2

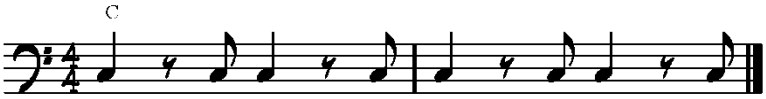


В Мотаун пр. 3 показан простой (прима-квинта), но донельзя фанковый рисунок. Мотаун пр. 4 – проверенный временем басовый ритм, работающий почти в любом музыкальном жанре. Обратите внимание на жёсткий драйв, который создаёт этот рисунок в сочетании с ритмом Мотауна.

Мотаун пр. 3

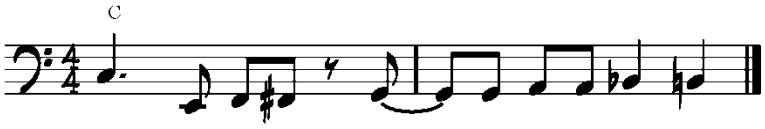


Мотаун пр. 4

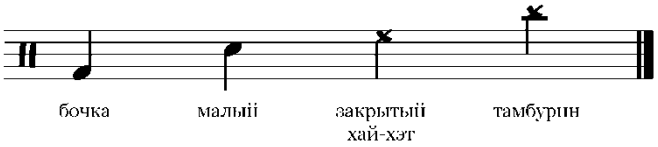


Мотаун пр. 5 – синкопированная линия, которая падает в терцию аккорда ниже примы, а затем хроматически поднимается к приме – ещё одна стилистическая особенность ритм'н'блюза. Эти примеры дадут вам базу, от которой можно будет оттолкнуться при возникновении необходимости создать мотауновское движение. Разумеется, дальнейший ваш выбор определят ритм песни и её гармония.

Мотаун пр. 5



Мотаун. Ключ для ударных



Как у басиста, у вас есть святая обязанность погрузиться в записи Джеймса Джемерсона – человека, который в одиночку изменил способ игры на инструменте, что в свою очередь изменило лицо современной музыки и культуры. Хорошим началом будет несравненный документальный фильм *"Standing in the shadows of Motown"*. Он рассказывает историю Джемерсона и его коллег по Funk Brothers, группы студийных музыкантов, которые играли на классических хитах «Мотауна». Потом купите уже ставшую классической книгу Др. Ликса *"Standing in the Shadows of Motown: The Life and Music of Legendary Bassist James Jamerson"* [Hal Leonard]. Это как удивительный рассказ истории Джемерсона, так и сокровищница снятых линий; эта книга должна быть у любого басиста независимо от стилистических предпочтений. Следующий шаг – добраться до записей; подборки «Мотауна» доступны и, как правило, недороги.

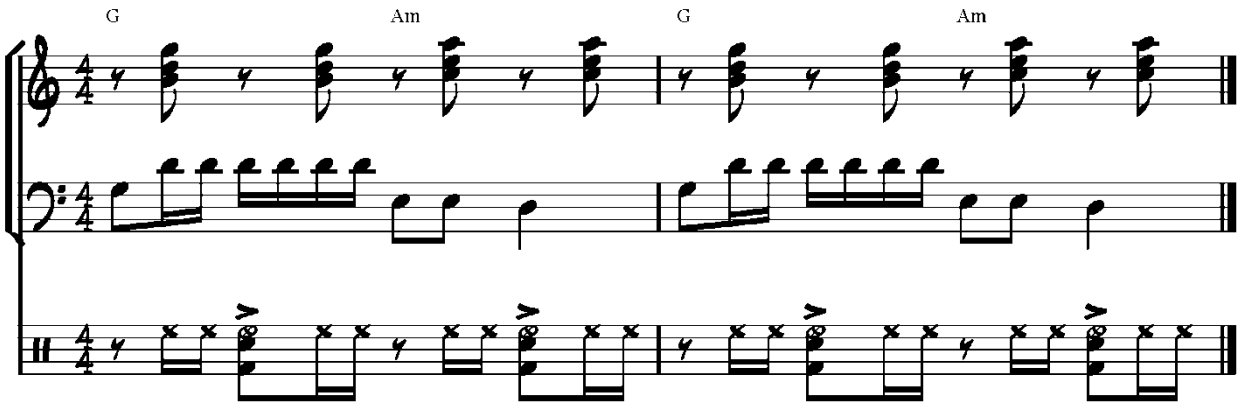
За вехами мастерства поп-музыкантов вы услышите звуки Джеймса Джемерсона и Funk Brothers, соединяющихся в груве «Мотауна».

Рок стеди

Давайте поговорим о рок стеди – не о знаменитой одноимённой песне Ареты Франклин (хотя басовую линию Чака Рейни стоит изучить) – мы говорим о грувах «рок стеди» ямайской поп-музыки. Период рок стеди, начавшийся приблизительно между 1966 и 1968 гг., стал свидетелем того, как бас стал доминировать в ямайской музыке. В рамках всё возрастающей в мире известности электрического баса рок стеди дал нам самые живучие реггийные басовые «риддимы».

Реггей – широкий жанр со множеством стилистических подвидов, каждый со своими нюансами, но «реггей» стало общим термином для всей приходящей с Ямайки музыки. Частенько на выступлении кто-то заказывает песню и говорит: «Сыграйте её в реггей». Что играть? Самое распространённое заблуждение относительно баса в реггей – не играть на *раз*. Да, некоторые из классических реггийных линий пропускают сильную долю, но намного больше тех, что приземляются на большой жирный *раз*.

Рок стеди пр. 1

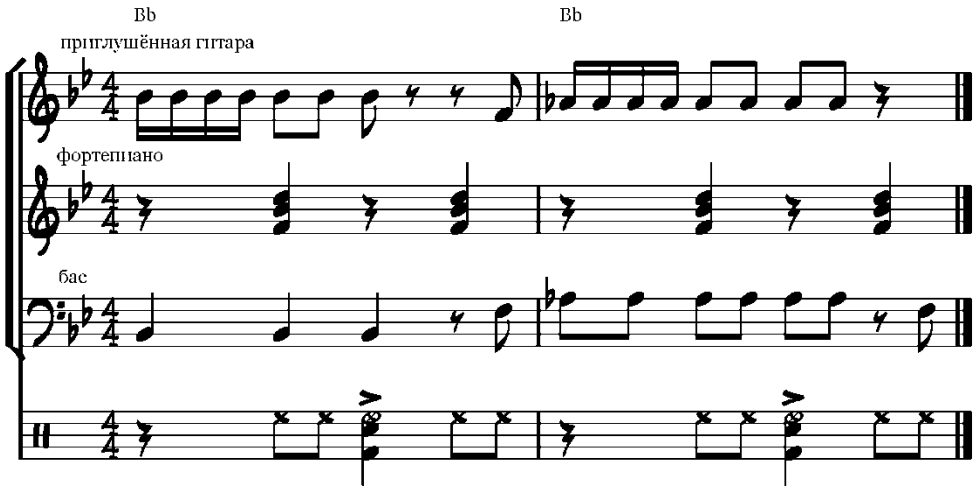


Повторное использование басовой линии из старого хита для создания новых – обычная практика в ямайской музыке. Эта традиция «перевода» закрепила за некоторыми статус классики, воплотившейся в нескольких композициях. Рок стеди пр. 1 - типичный рисунок, который прыгает с примы и много раз повторяет квинту. Это создаёт непрекращающийся пульс, особенно

когда вы добиваетесь сочного реггийного звучания: поднимите низкие, срежьте высокие и надейтесь, что ваши динамики выдержат низ – твитер не понадобится! Начните играть эту линию с 10 лада струны «ля» - звук там достаточно жирный и бубнящий. Придержите немного вашу артикуляцию 16-ми. Это не должно звучать, как Жако; это ленивое движение, которое изначально достигалось вдыханием *ганджи*, свёрнутой в воскресную газету. Идеальный темп – около 82 ударов в минуту. Партия ударных пропускает сильные доли и налегает на слабые. Это движение иногда называют «уан дроп». Чтобы расслабить его, установите на своей драм-машине свинг на 58% 16-ми и воспользуйтесь динамикой, чтобы дать хай-хэту сойти на нет на последних нескольких нотах рисунка. Также попробуйте римшот вместо звука малого барабана. Я привёл партию гитары/фортепиано, простую слабую долю, известную как «сканк».

В Рок стеди пр. 2 снова используется повторяющаяся нота. Ударьте три раза приму, а потом поднимитесь на малую септиму. Активная партия гитары даёт движению новое ритмическое измерение. Партия ударных такая же, как в пр. 1; играйте примерно на 75 ударах в минуту. В Рок стеди пр. 3 использован ещё один мотив с повторяющейся примой; партия ударных такая же, как в пр. 2. Идеальный темп – около 84 ударов в минуту.

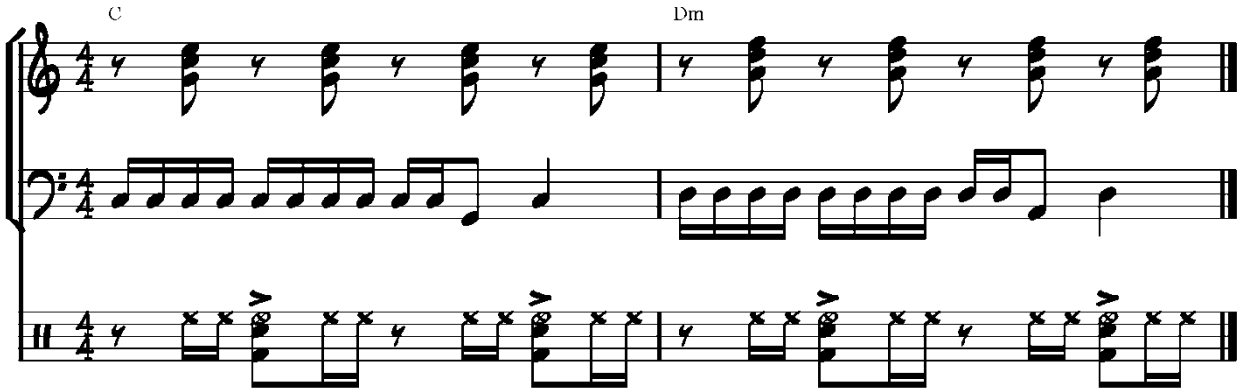
Рок стеди пр. 2



Как вы можете заметить, у этих линий есть много общего, но в то же время они разные – и у всех у них есть сильная доля. Вы можете применить любые из этих рисунков, чтобы сделать из песни «реггей». Впрочем, обратите внимание

на то, что ещё одна характерная черта реггей – одно- или двухаккордные риффы, так что использование басовых рисунков такого рода в песнях с большим количеством аккордов может быть сложным. Но это можно сделать.

Рок стеди пр. 3



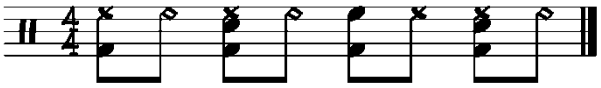
Дискооктавы

70-е принесли множество значительных изменений в поп-музыку, включая появление диско. Как и любое нововведение, диско вызвало шумный раскол, поляризуя музыкальный мир на партии «да здравствует диско!» и «диско сосёт!» - буря, подобной которой не было с тех пор, как Бетховен отошёл от сонатной формы. Те, кто распахнул свои объятья открытому хай-хэту на слабую долю, упивались тряской жоп и обрели подлинное просветление в глубоком послании диско. Да, это было время делать буги-уги-уги до тех пор, пока можешь. Те, кто презрительно оттолкнул бочку на все четыре сильные доли, нашли свои альтернативные стили, повернувшись к питающемуся злобой торжеству шума, которым был панк рок. А другие отвергли любой намёк на популярность и танцевали (в 11/8) под смешанные размеры фьюжн джаза, которые скрывали сильную долю, покуда не оставалось никакой надежды на то, что кто-либо будет отрясти своими грувовыми штучками.

Те из нас, кто стар настолько, чтобы работать вживую в 70-х, помнят первый раз, когда мы столкнулись с дискооктавами. У многих было насмешливое поражённое чувство: «и всё?», когда мы поняли свою задачу на песню. Другие приветствовали этот новый обычай восторженным ощущением обретения своего призвания, говоря: «и всё!». Можно это любить или ненавидеть, но если вы работающий басист, в какой-то момент вам придётся примириться с ДО.

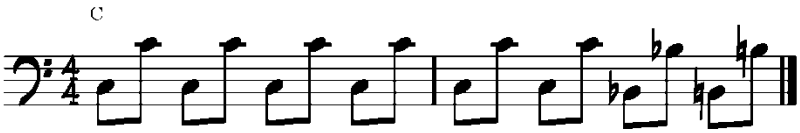
Для начала запрограммируйте на драм-машине классический дико ритм (Диско пр. 1). Многие верят, что драм-машину изобрели только для того, чтобы избавить людей (и ударников!) от утомительной необходимости повторять этот грув достаточно долго для заполнения 12″ танцевального сингла.

Диско пр. 1



Диско пр. 2 – классические ДО, рифф на один аккорд с прямыми октавами вверх-вниз. Вы можете вставлять вертушку (хроматический возврат с шестой ступени лада) каждые два или четыре такта в зависимости от того, насколько дисково вы себя ощущаете. Хотя это и кажется простым, сделать октавы чистыми и однородными нелегко. Занимайтесь этим медленно, как упражнением на пересечение струн, чередуя указательный и средний пальцы на защипывающей струны руке. Можете привязать указательный палец к приме, а средний к октаве. Другой подход – играть приму большим пальцем, а октаву указательным; это облегчает пересечение струн, но однородных тембра и громкости добиться сложнее.

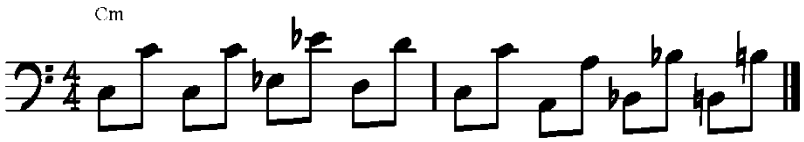
Диско пр. 2



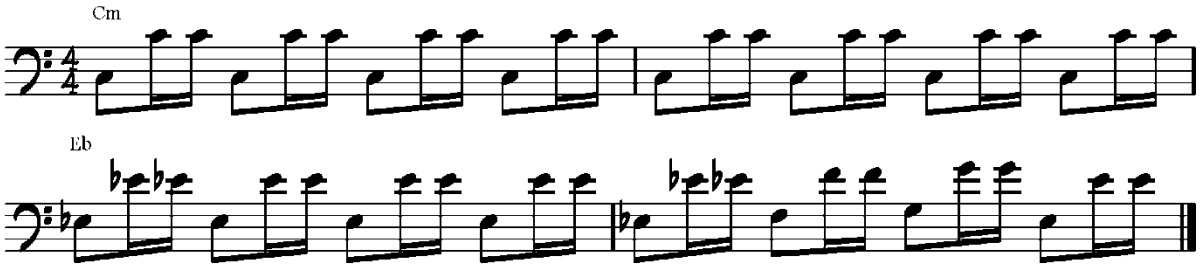
В Диско пр. 3 показана ещё один типичная диско-вертушка. Она поднимается к м.3 перед тем, как упасть вниз и вернуться к приме от сексты. Диско пр. 4 – широко используемая разновидность ДО, которая разбивает слабую долю двумя 16-ми на октаве. Учитывая то, что обычно диско играется на 110…140 ударах в минуту, ровная игра этого примера может вызвать серьёзные трудности. 16-ые должны быть однородными – не торопите их. Как всегда, занимайтесь в медленном темпе, чтобы добиться основательности. Этот рисунок попортил кровь не одному басисту во время двадцатиминутного попурри из песен Донны Саммер. Лично мой любимый случай с этим риффом произошёл в 1979, когда я аккомпанировал Тайни Тиму, когда он корчился

сквозь “Do Ya Think I’m Sexy?” Рода Стюарта. Крунер с выкрашенными хной волосами катался по полу, визжа: «Reach out!», пока команда безжалостно играла этот рифф, как показалось, целую вечность. Всё это время я думал: «Должен… сохранять… 16-ые… однородными… должен… сохранять…»

Диско пр. 3



Диско пр. 4



Теперь, когда вы изучили этот образец современных музыкальных инноваций, пришло время тебе, отважный басист, отправиться в путь создать свои собственные диско-воспоминания. Благодаря гениям мира рекламы (и поставщикам поп-культуры), вы можете спать спокойно, зная, что 70-е и музыка диско никогда не выйдет из моды. Так что зашнуруйте ботинки с километровыми платформами и ловите следующий автобус в Фанкитаун.

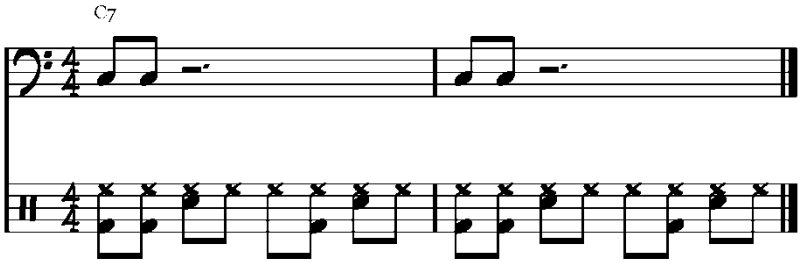
Бом бом

Название этого грува может заставить вас думать, что мы исследуем экзотическую форму священной народной музыки тропических лесов: «Коренные жители внутренних районов Бразилии использовали *бом бом* в качестве аккомпанемента к ритуалам, во время которых худший ударник племени приносился в жертву богам ритма и времени». А ни хуя! «Бом бом» - самый простой способ описать, как звучит этот грув: «Ну, чувак… играй просто «бом бом»». Две 8-ые на сильную долю и – вуаля – бом бом. А что здесь

особенного? Ну, это на удивление просто сделать, и это работает с различными грувами ударных. Иногда очень красиво оставлять в своей басовой линии много свободного пространства. Попадание 8-ых на *раз* создаёт движение для оставшейся части такта, вам не нужно играть больше ничего. Вот почему в команде есть остальные музыканты.

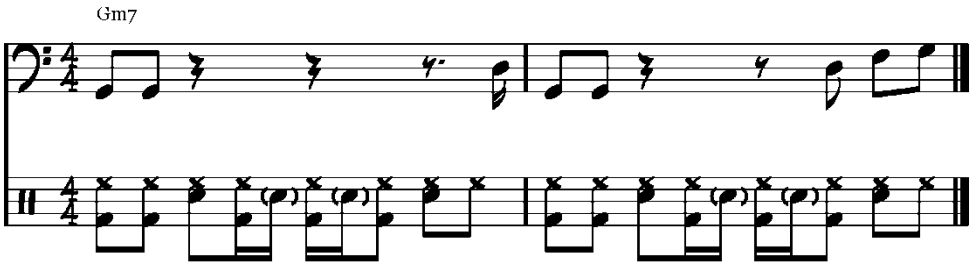
В Бом бом пр. 1 показан классический грув бом-бом с простыми 8-ми-с-хай-хэтом-внизу. Запрограммируйте его на драм-машине и немного поиграйте. Просто соединитесь с простотой – глубоко вслушивайтесь и представляйте все те удивительные вещи, которые могли бы прозвучать после вашего «бом бом». Продержитесь так минуту или две, а потом поддайтесь искушению заполнить пространство.

Бом бом пр. 1



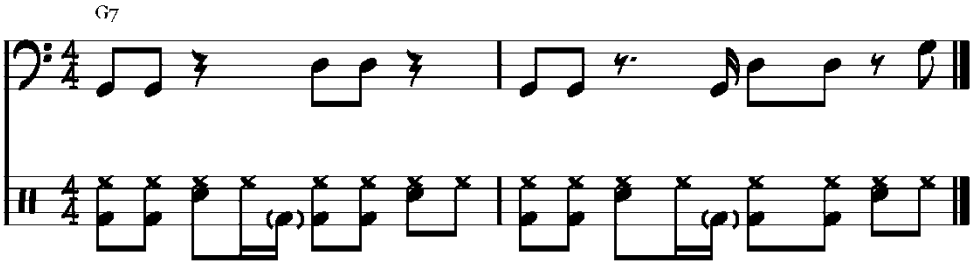
Ну, а теперь несколько вариаций. В Бом бом пр. 2 я расширил партию ударных до опять популярного «вини-бум-батц» грува [см. стр. 82] Послушайте совокупный грув партии ударных. Она говорит: «вини-бум-батц, вини-бум-батц». Чтобы пригвоздить этот грув, установите на драм-машине свинг 16-ми между 58% и 62%. Этот грув был кооптирован и альтернативной/инди/поп толпой, и хоповой сценой.

Бом бом пр. 2

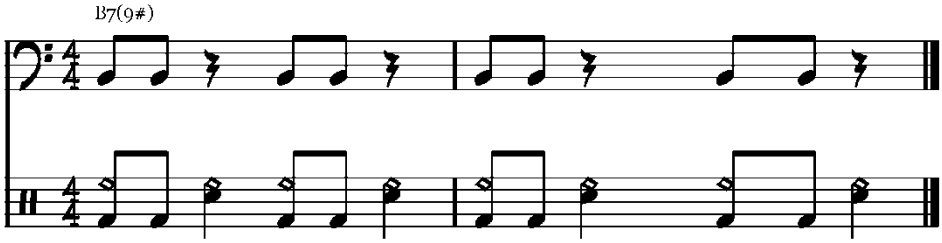


Бом бом пр. 3 – ужасный «двойной бом бом» - делайте «бом бом» на *раз* и *три*. Это создаёт крутое движение, как в р'н'б/попсе 60-х: снова используйте фактор свинга, и у вас будет грув, схожий с "Baby I Love You" Ареты Франклин. Попробуйте добавить тонкий подъём на 16-ую к *третьей* доле. Бом бом пр. 4 – классический грув тяжёлого рока из серии: «Эй, Ске-нектади – поднимите ваши руки!» Этот рисунок похож на "We Will Rock You" Queen и совершенно точно растормошит фанатов. Проверьте, сможете ли вы овладеть хитрым трюком, заключающимся в том, чтобы выбрасывать сжатый кулак правой руки в воздух на слабую долю.

Бом бом пр. 3

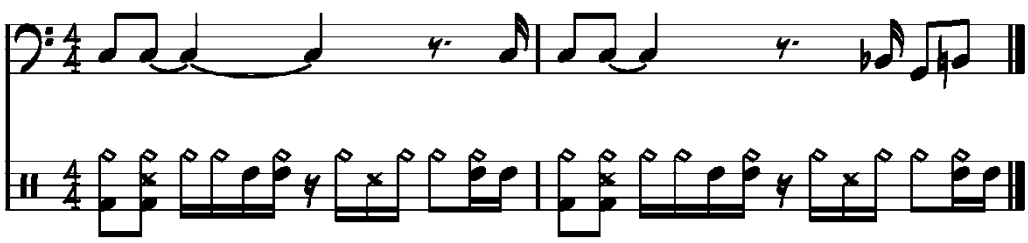


Бом бом пр. 4

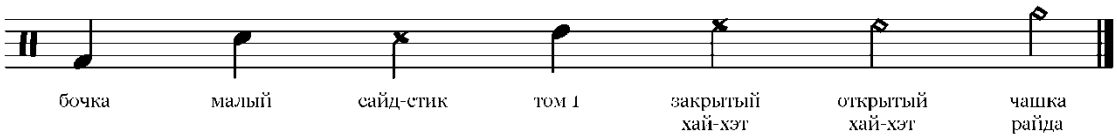


Бом бом пр. 5 это «афро бом бом». Ударные играют грув с афро-латинским оттенком, и бас делает «бом бом». Этот грув напоминает вступление из "I Heard It Through the Grapevine" в исполнении Глэдис Найт и the Pips. Джеймс Джемерсон воспользовался этим ритмом для создания гипнотического пульсирующего грува.

Бом бом пр. 5



Бом бом. Ключ для ударных



С этим рисунком можно попробовать множество других разновидностей – бом бом работает почти со всем. Когда вы в следующий раз будете репетировать со своей группой или джемовать с друзьями, попробуйте его и посмотрите, что получится. Этот грув простой; он не требует от вас многого, но это хорошо. Басисты слишком часто пытаются заткнуть любую дырку в музыке, а в результате получается хаос и смятение. Когда весь бэнд соревнуется за место пространство в такте, не выигрывает никто. Если мы принимаем, что 97% времени басисту надо играть на сильную долю, почему бы не оставить всё, как есть, и посмотреть, что откроется.

The Meters – новоорлеанский фанк

В своё время музыкальная индустрия была менее централизованной. Независимые звукозаписывающие компании создавали хиты на своей родной почве, используя местных тяжеловесов в качестве домашних команд. Если человек был достаточно прошаренным, он мог сказать, где была записана песня, просто внимательно послушав её грув и звучание. В каждом регионе создавались композиции со своим колоритом, который был результатом работы студии, продюсера и, что самое важное, индивидуальных музыкантов, которые вкладывали туда свой талант.

Новый Орлеан долгое время был центром музыкальной активности с характерным звучанием и грувом. Там есть стиль игры, который лучше всего охарактеризовать как «расслабленный». По сравнению с более агрессивными музыкантами «Мотауна», новоорлеанские музыканты звучат настолько расслабленно, что кажется, что они стекают со стульев. Возможно, это результат воздействия 30-градусной жары в сочетании с 90%-ой влажностью – как бы то ни было, если вы хотите уловить этот грув, надо расслабиться!

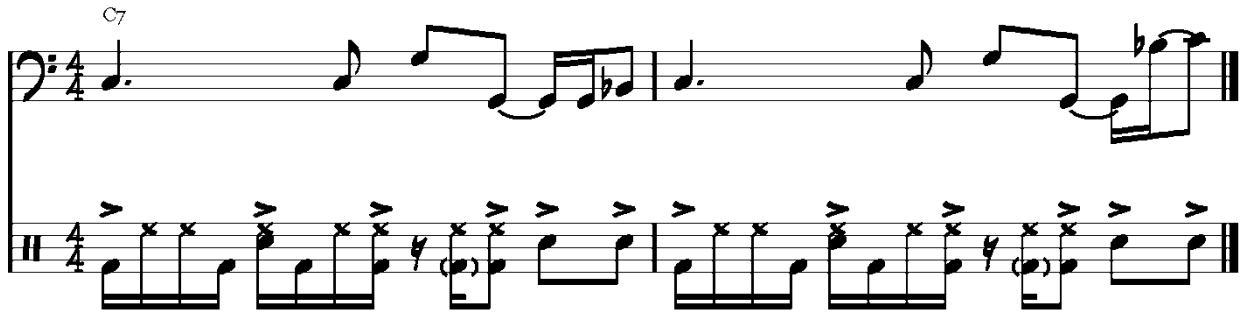
The Meters были группой студийных асов из Кресцент Сити, которые аккомпанировали Полу МакКартни, Роберту Палмеру, Др. Джону, ЛаБэлль, Ли Дорси, Алену Тусену, Эрлу Кингу и многим другим. В свободное время они

записывали инструментальную классику р'н'б вроде "Cissy Strut", "Funky Miracle", "Look-Ka Py Py" и "Pungee". Органист Арт Невилл, гитарист Лео Ночентелли и легендарный ударник Джозеф «Зигабу» Моделисте отличались уникальным подходом к инструменту, но басист Джордж Портер-младший создал густой, как мёд, клей, который держал всё это вместе. Портер всё ещё в деле, он выпускал сольники, а сейчас гастролирует с обновлённой версией команды, известной как Funky Meters.

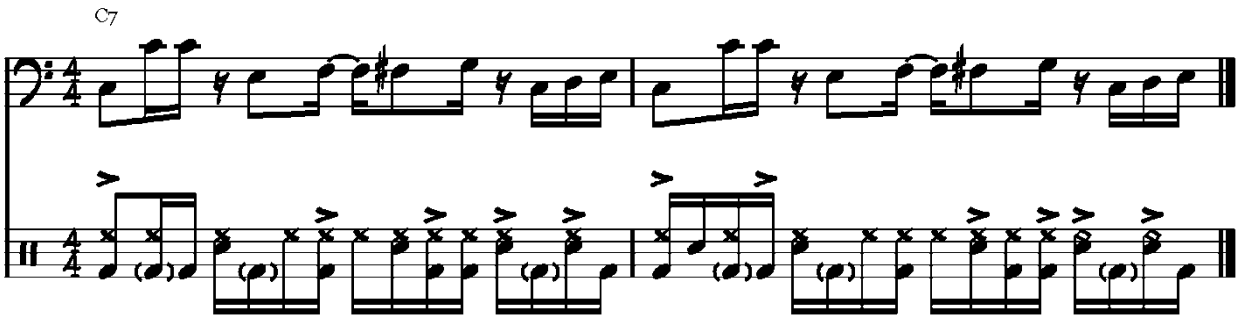
Волшебство ранних записей Meters во многом свершилось благодаря симбиотическому совпадению грувов Портера и Моделисте. Игру Зигги можно сравнить с игрой Дэвида Гарибальди из Tower of Power, но замедленной наполовину и очень вязкой – он активный, свободный, непредсказуемый и, несомненно, фанковый. Портер большую часть времени играет прямо, но может под настроение сверкнуть яйцами и выдать замысловатую линию или заполнение. Способность Портера играть жирные основательные линии скрепляет музыку, не оставляя слушателю возможности сидеть спокойно.

Метры пр. 1 – расслабленный грув сходный с сольной частью "Cissy Strut". Портер даёт музыке устояться для развития, укладывая большие жирные ноты с фанковыми подборками. Обратите внимание на то, как октава на *три* создаёт «опрокинутое» движение. Партия ударных довольно сложная, движение в ней – нечто среднее между ровными нотами и свингом. Для того, чтобы приблизиться к оригинальному груву, квантизуйте драм-машину на 16-ые триоли. Обратите пристальное внимание на динамику партий хай-хэта и бочки. В Метры пр. 2 показана оживлённая синкопированная линия в стиле "Pungee". Ударные и бас здесь выкладываются по полной. Бочка и малый создают двусторонний диалог, а басовая линия в то же время безупречно ложится сверху. Следите за динамикой бочки!

Метры пр. 1

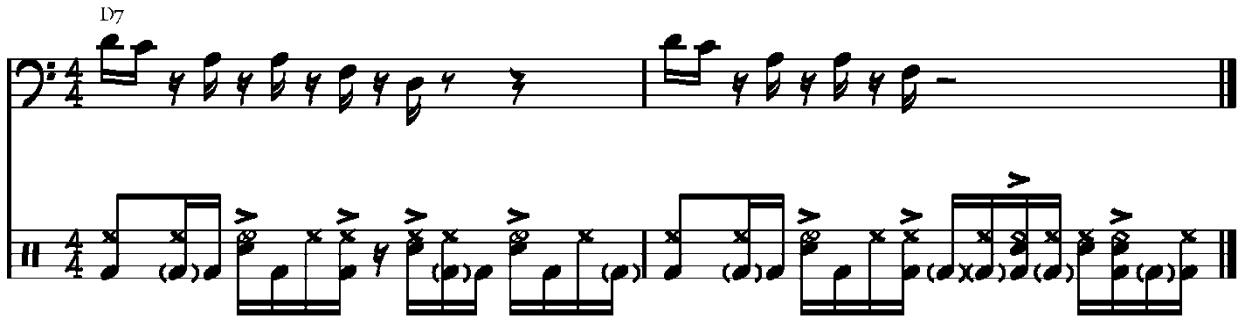


Метры пр. 2



Метры пр. 3 – убийственный грув в стиле "Yeah, You're Right". Басовая линия – лёгкий синкопированный рифф, который спускается по пентатонике – но партия ударных – просто сумасшедшая. Бочка практически тянет одеяло на себя, но в контексте, она поддерживает грув и звучит замечательно. Программируйте этот ритм медленно; динамика бочки жизненно важна для достижения нужного движения. Игра Моделисте органична, и все его грувы меняются во времени, но эти примеры дадут вам основное представление о том, что он играет. Тяжело заставить драм-машину звучать, как Зигги. Послушайте его и развейте чувство динамики и свинга.

Метры пр. 3



Поставьте себе цель глубоко копнуть музыку этих мастеров грува; есть много сборников, в которые вошли их классические композиции. Вот две обстоятельные подборки: *The Meters Anthology: The Josie Years* [Repertoire] и *Funkify Your Life: The Meters Anthology* [Rhino].

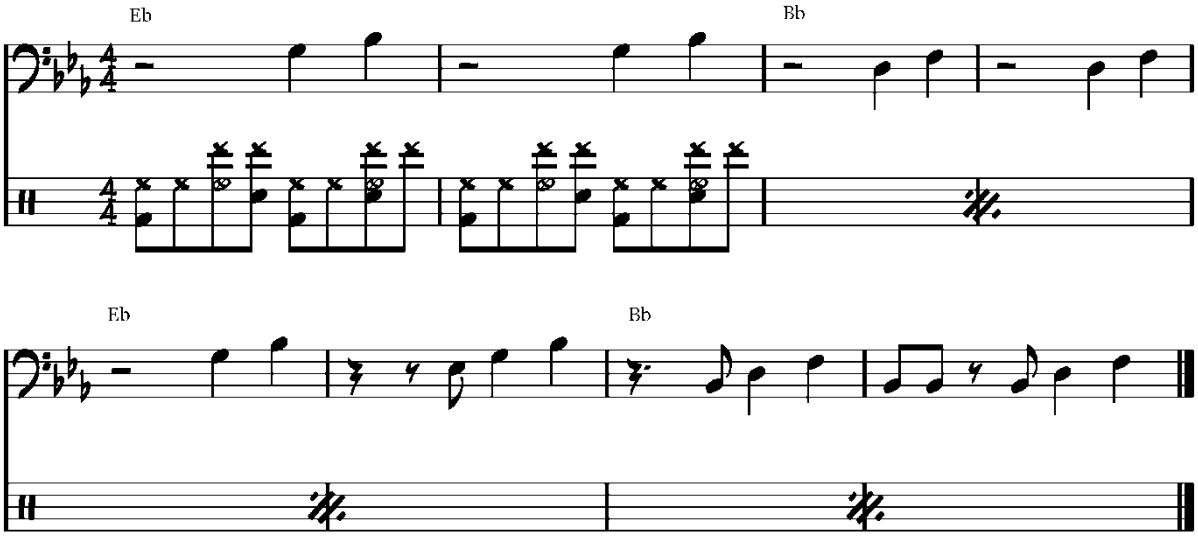
Сока

Пора в отпуск (естественно – оплачиваемый!). В этом году мы останавливаемся в «Клаб Эд», шикарном Карибском гостиничном комплексе «всё включено», который обслуживает обитателей низких частот. Удобства включают круглосуточный буфет со всем-что-грувит, большие заваленные подушками гостиные, которые расслабляют на всю катушку, булькающий фонтан фанковых 16-ых пальцами и глубокий синий водоём с пенящимся подповерхостным течением триолей. А что лучше всего, так это то, что вам никогда не придётся выдерживать долгого самодовольного гитарного соло. Резидентный коллектив «Клаб Эд» специализируется на музыкальном жанре под названием «сока».

Слово «сока» состоит из «соул» и «калипсо». Музыка калипсо появилась на острове Тринидад, обычно с политической сатирой в текстах. Её музыкальное влияние ощущается на всех карибских островах, смешиваясь в такие стили, как реггей, меренге, афро-куба, менто и джанкану. Сока родилась, когда музыканты калипсо впервые услышали ритмический драйв американской музыки соул. В ответ сока повлияла на американский танцевальный р'н'б своими неумолимыми ритмами в хай-хэте, которые подпитывали диско-сумасшедствие. Если вы можете выдержать чрезмерную театральность версии "Hot Hot Hot" 1987 года в исполнении Бастера Пойндекстера, проследите песню до оригинала звезды сока Эрроу 1983 года – вы услышите музыку сока в своём натуральном виде.

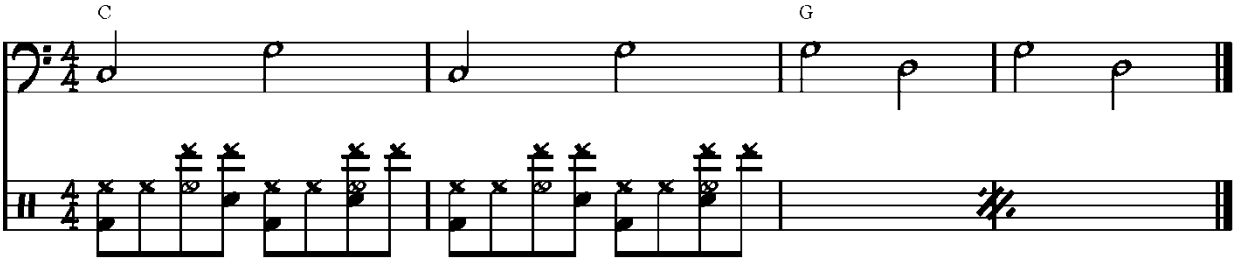
Музыка сока похожа на другие афро-карибские стили в том, что сильная доля акцентируется отнюдь не всегда. Она также, как правило, халф-тайм по движению. Большинство песен сока крутятся вокруг двухаккордного рифа: или V-I, или I-V. Сока по большей части танцевальная музыка, так что играйте все эти примеры в темпе 120 ударов в минуту (половинками). Сока пр. 1 выглядит простым, но при его исполнении могут возникнуть трудности. Многим приходится некоторое время привыкать к отсутствию сильной доли; попробуйте двигать какой-нибудь частью тела (предпочтительно ниже талии) дабы заполнить недостающие доли. В линии использованы терция и квинта аккордов, но пропущена прима, которая лишь время от времени появляется в подборке 8-ми.

Сока пр. 1

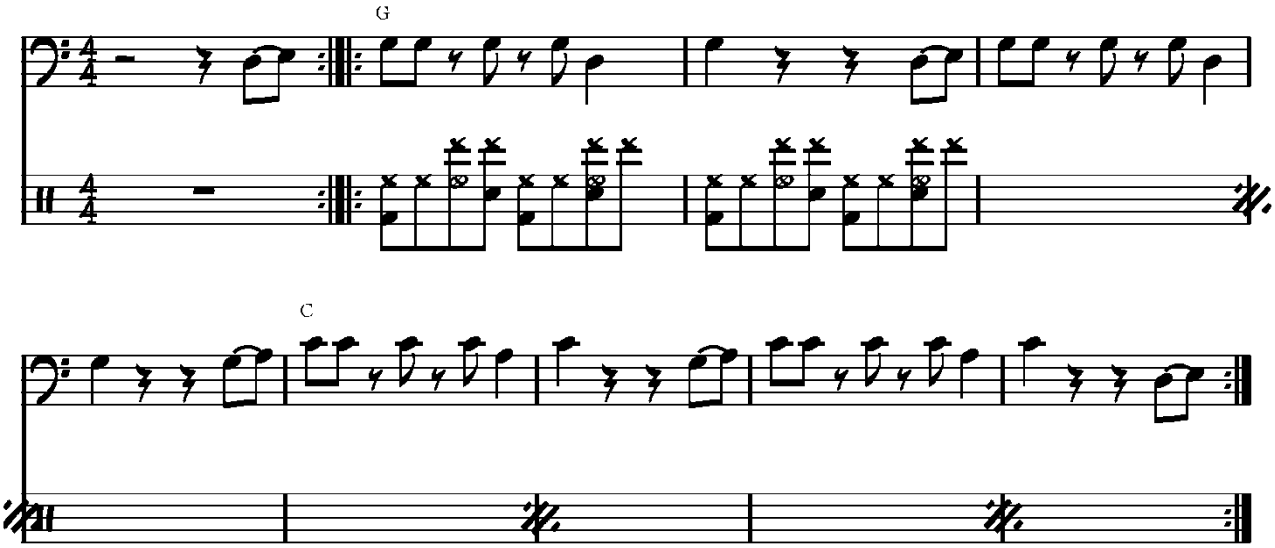


В Сока пр. 2 использован тот же рисунок ударных (как и во всех этих примерах), но в басовой партии – ровные половинки. Опора на вторую половинку обеспечивает характерное ленивое движение островной музыки. Жирный качающий ритм половинками – то же самое, что басовая линия меренге. В Сока пр. 3 намного более активная линия; в ней можно легко услышать влияние фанка и р'н'б.

Сока пр. 2

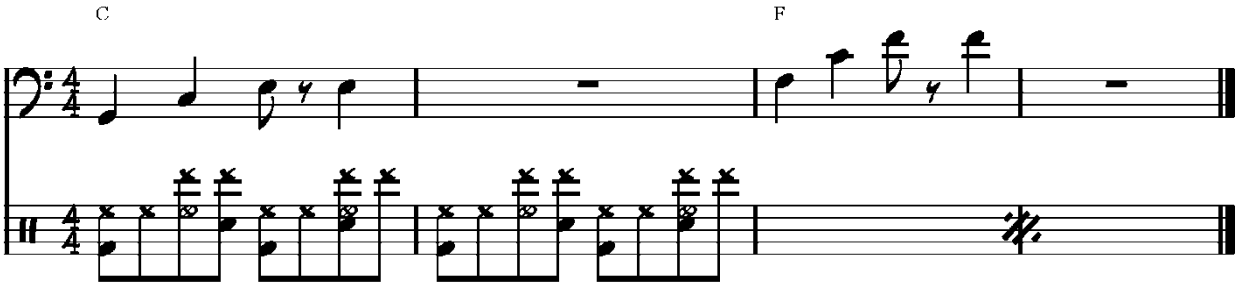


Сока пр. 3

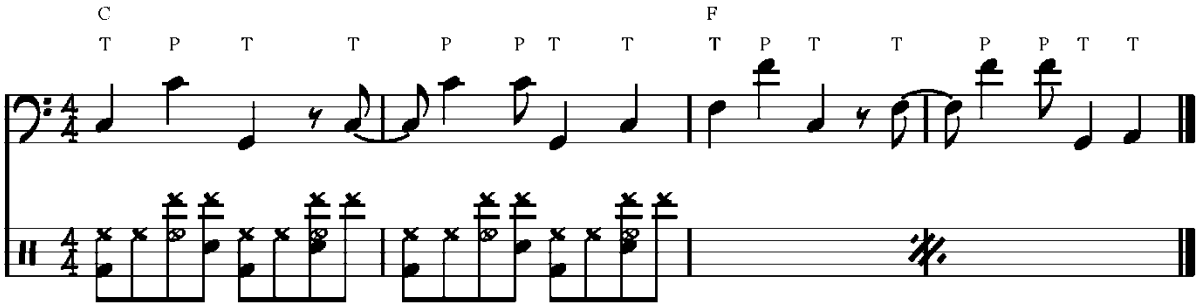


Сока пр. 4 – обращённое арпеджио первого аккорда, ещё один типичный приём в сока, а в Сока пр. 5 показано, как добавить в грув сока немного слэпа. Афро-карибская музыка словно создана для слэпа, в ней всегда достаточно места для добавления перкуссионных эффектов. Только не наступите на чувака, играющего на стил пэне, а то придётся уворачиваться от него (стил пэна, не чувака)!

Сока пр. 4



Сока пр. 5



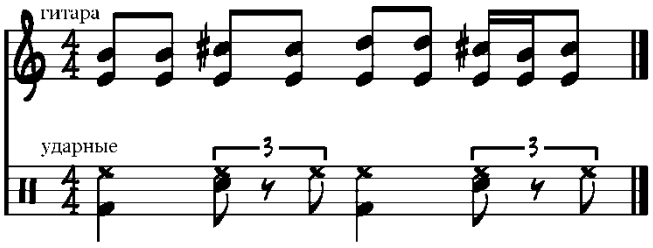
Сока – определённо музыка для вечеринок. Пульсирующему ритму невозможно сопротивляться, а уникальный рисунок басовых линий – просто бомба для музыкантов. Наслаждайтесь!

Грув Джимми Рида

Давайте взглянем на классический блюзовый грув, который играют всё время: движение Джимми Рида. Джимми Рид был большим артистом на послевоенной чикагской блюзовой сцене, он пел, играл на гитаре и губной гармонике на многочисленных хитах лейбла Ви-Джей. Многие из его величайших песен стали блюзовыми стандартами: "Big Boss Man", "Shame, Shame, Shame", "Bright Lights, Big City", и "Baby, What You Want Me to Do". Джимми покорил аудиторию р'н'б 1950-х своим расслабленным и фольклорным стилем, добравшись до №5 в чартах Биллборда с "You Don't Have to Go".

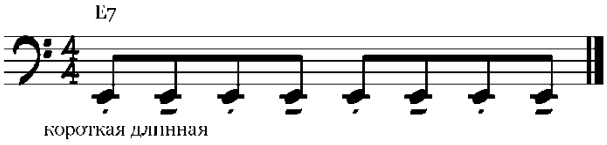
Хотя музыка Рида включает в себя несколько различных видов движения, он лучше всего известен по груву, который можно услышать на "Big Boss Man". Это шаффл, но не совсем в его классическом понимании. Ритм – в сущности 8-ые, но длина нот жизненно важна для движения: первая 8-ая короткая, вторая – длинная. В Рид пр. 1 показан простой ритм ударных для этого грува; он прямой – бочка на *раз* и *три*, малый на *два* и *четыре*, закрытый хай-хэт играет свинговый рисунок. Я включил сюда партию гитары – это важная часть грува.

Рид пр. 1

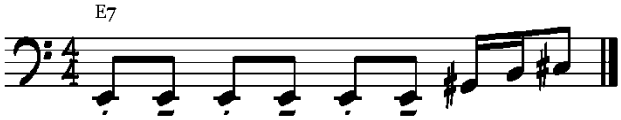


Есть несколько подходов к этому груву, самый простой это Рид пр. 2. Оставайтесь на приме и играйте ритм Джимми Рида. Рид пр. 3 – небольшая разновидность с добавлением некоторого движения на *четыре*; удостоверьтесь, что 16-ые засвингованы. В Рид пр. 4 линия немного изменена использованием мажорного трезвучия с заполнением на *четыре*.

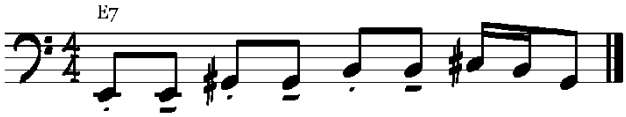
Рид пр. 2



Рид пр. 3



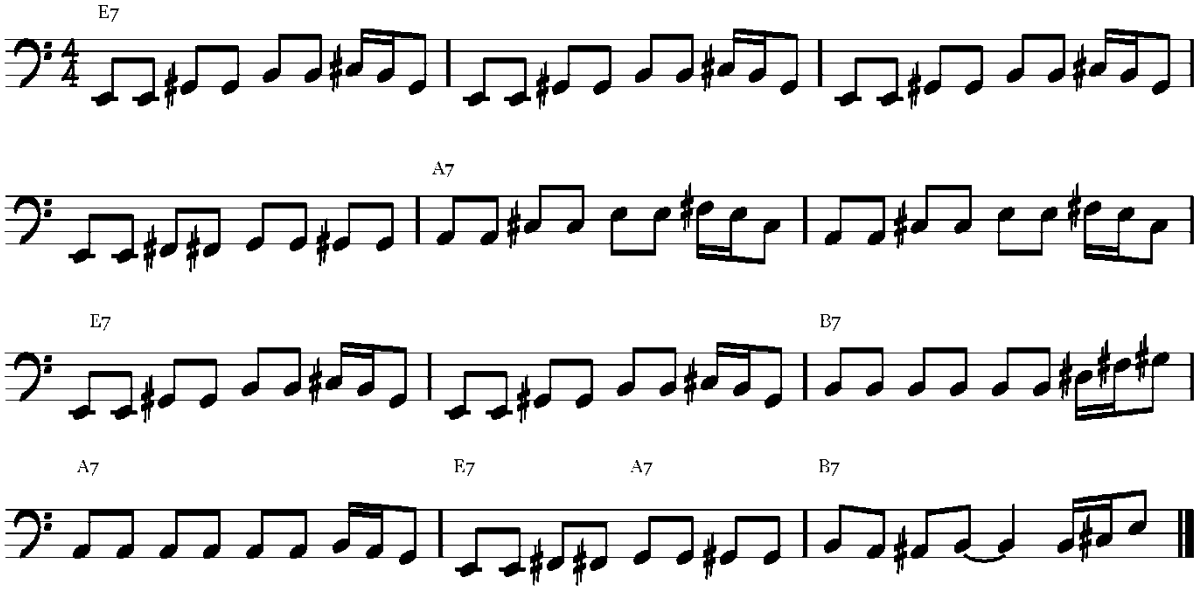
Рид пр. 4



Поиграйте эти основные линии на 12-тактовую блюзовую форму, и у вас будет полная картинка (Рид пр. 5). Взгляните пристально на 11-й и 12-й такты; это типичная для данного блюзового движения вертушка, особенно ритмический удар на аккорд V ступени в 12-ом такте.

Получите удовольствие от этого грува – это классика. Когда в следующий раз будете на шаровом блюзовом концерте, сто пудов кто-нибудь попросит: «Джимми Рид в *ми*».

Рид пр. 5

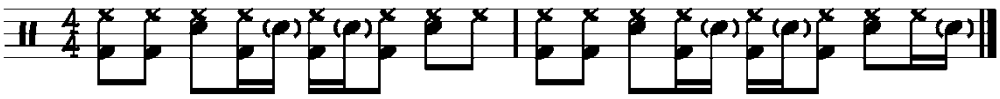


Винни-бум-бац

Вот крутой ретро-грув, который вернулся в поп-сознание посредством охватившего 80-е и 90-е семпл-сумасшествия. Продюсеры хип хопа и рэпа были первыми, кто проникся идеей кражи – мм, я имел в виду, семплирования – старого грува и принятия его за основу новой песни. Многие из получившихся в результате песен были основаны на барабанных брейках 60-х, которые сейчас широко доступны в виде лупов или компакт-дисков с семплами, как, впрочем, и в драм-машинах и грув-боксах. Один такой фанковый грув из прошлого называется «винни-бум-бац» или грув Карен Карпентер. (Те из вас, кто достаточно стар, чтобы помнить, как она тёрлась на всех телеэкранах поймут, о чём я.) Этот грув постоянно звучит на радио в диапазоне жанров от хип-хопа до альтернативного фолка. Похоже, все любят Винни.

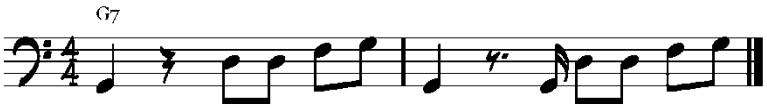
В Винни пр. 1 показан основной ритм ударных. Запрограммируйте динамику бочки и малого так, чтобы это не звучало как старшеклассник на сцене (хотя у этого тоже есть своё обаяние). Удары малого на «а» *второй* доли и «и» *третьей* намного мягче, почти ноты-призраки. Удары бочки на *«2и»* и на *три* тоже мягче; вы даже можете выстроить лёгкое крещендо к *«3и»*. Ещё поэкспериментируйте с разной степенью свинга; 58-67% для 16-ых это хороший диапазон. Если больше, то движение будет дёрганным. Посмотрите на почти неуловимую разницу в груве со свингом и без – свинг придаёт рисунку совершенно другую вибрацию. Темп может варьироваться от 70 до 130 ударов в минуту.

Винни пр. 1

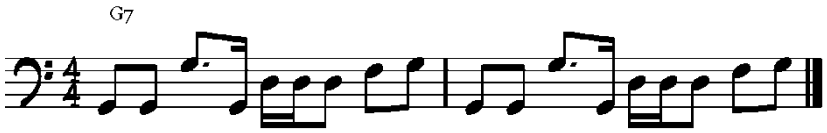


Подходящие к этому груву басовые линии разнятся от простого «бом бом» до чего-то очень активного. Винни пр. 2 – простая линия, которая замечательно подходит и оставляет много свободного пространства; это старый добрый классический р'н'б в духе Meters. Винни пр. 3 это та же идея, но несколько более активно реализованная.

Винни пр. 2

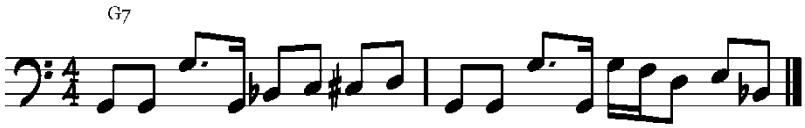


Винни пр. 3

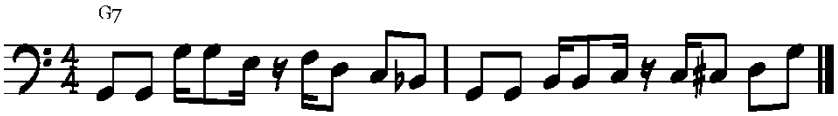


Винни пр. 4 – простая линия, в которой используется хроматическое движение вверх до квинты; это чистые 60-е (да, детка). Винни пр. 5 – оживлённый двухтактовый рисунок, возможно – слишком оживлённый. Приберегите его для тех моментов, когда грув прямо так и прёт наружу и невозможно удержаться от того, чтобы выебнуться.

Винни пр. 4



Винни пр. 5



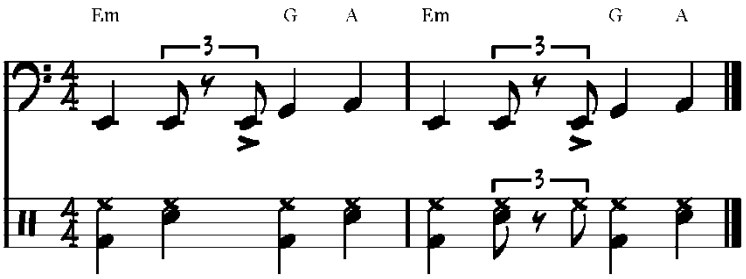
Грув «Зелёного лука»

Давайте взглянем на ещё один классический р'н'б грув 60-х. Грув "Green Onions" обязан своим названием одноимённому хиту 1962 года группы Booker T. & the MG's. Этот квартет студийных асов выступал в роли студийной ритм-секции для мемфисского соул лейбла «Стекс» и аккомпанировал Отису Реддингу, Вильсону Пикету, Сэму & Дейву, Карле Томас и многим другим. Органист Букер Т. Джонс, басист Дональд «Дак» Данн, ударник Эл Джексон и гитарист Стив Кроппер со своими поджарыми, достающими до самого нутра

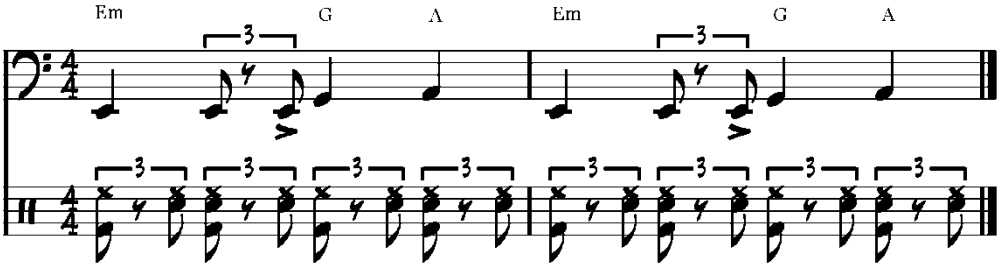
грувами запилили некоторые из самых больших хитов '60-х. (Хотя Дак Данн широко известен в роли якоря MG's, он не играл на классической записи "Green Onions"; эту линию уложил оригинальный басист MG's Льюис Стейнберг. Данн не появлялся на записях MG's до записи 1965 года "*Soul Dressing*".) Дак Данн вместе со Стивом Кроппером вознеслись из студийной безвестности и стали именем нарицательным после того, как оба приняли в качестве музыкантов участие в блокбастере 1980 года «Братья Блюз».

Сам грув зелёного лука впервые был записан Сони Боем Уильямсоном как "Somebody Help Me". Его также можно узнать в основе "La Grange" группы ZZ Top. Движение по сути шаффл, но не откровенный шаффл. На записи MG's Джексон держит простой прямой вверх-вниз ритм только с намёком на свинг в райде. В Лук пр. 1 показан обнажённый до костей ритм оригинальной записи; это завещание мощи чистого грува. В идеальном мире все ударники грувят настолько люто и настолько же сдержанны! Лук пр. 2 – более активная версия грува ударных, стандартный шаффл.

Лук пр. 1



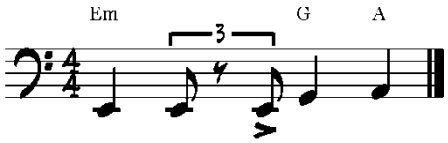
Лук пр. 2



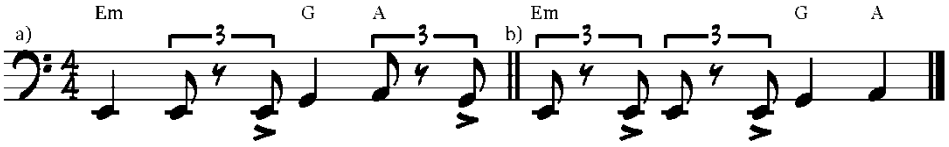
В Лук пр. 3 показана простая, но в то же время мощная линия. Большой толчок идёт от «пропуска» в середине *второй* доли – удостоверьтесь, что оставляете место между первой и третьей долями триоли и придаёте третьей восьмой небольшой акцент для создания небольшого «наката». Этот грув можно немного приукрасить, но будьте осторожны – слишком большая

активность разрушит его естественную красоту. В Лук пр. 4 показано несколько способов расширения линии без уничтожения грува; используйте их время от времени для смешивания.

Лук пр. 3

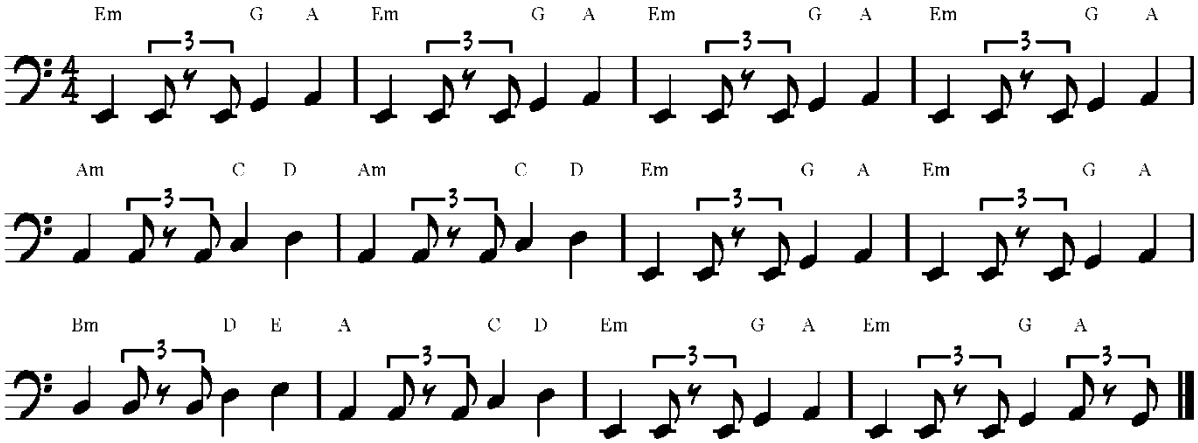


Лук пр. 4



В Лук пр. 5 показано, как эту линию можно сыграть на 12-тактовую блюзовую форму. У неё отчётливый минорный колорит, так что если вам захочется сыграть проходку, можете использовать ноты из минорного аккорда, минорной пентатоники, минорной гаммы и т. п.. Линия подчёркивает рисунок 1-м.3-ч.4, так что можете играть мажорные трезвучия вместо м.3 и ч.4. Получите удовольствие от этой проверенной временем басовой линии – это настоящая классика.

Лук пр. 5



Кажун

Давайте ещё раз вернёмся на плодородную территорию Луизианы. Я всегда поражался, насколько много невероятной музыки пошло оттуда. Музыка кажун пережила несколько возрождений популярности на протяжении поколений благодаря таким артистам, как Хэнк Уильямс, Дуг Кершоу, Beausoleil, и Долли Партон. Народную традиция кажун принесли в Луизиану акадцы, переселившиеся из Французской Канады, так что обычно он поётся на свойственном этой этнической группе французском диалекте. Как и большая часть народной музыки, она создавалась с помощью любых имеющихся под рукой инструментов: гитары, скрипки, аккордеоны (кнопочные, типа концертины, а не большие с фортепианной клавиатурой) и, быть может, бас – возможно, воштаб. В качестве перкуссии использовалось всё, по чему можно лупить, чаще всего *фроттуар* – или «стиральная доска» - бубен и металлический треугольник, достаточно большой, чтобы собрать боровов со всей округи.

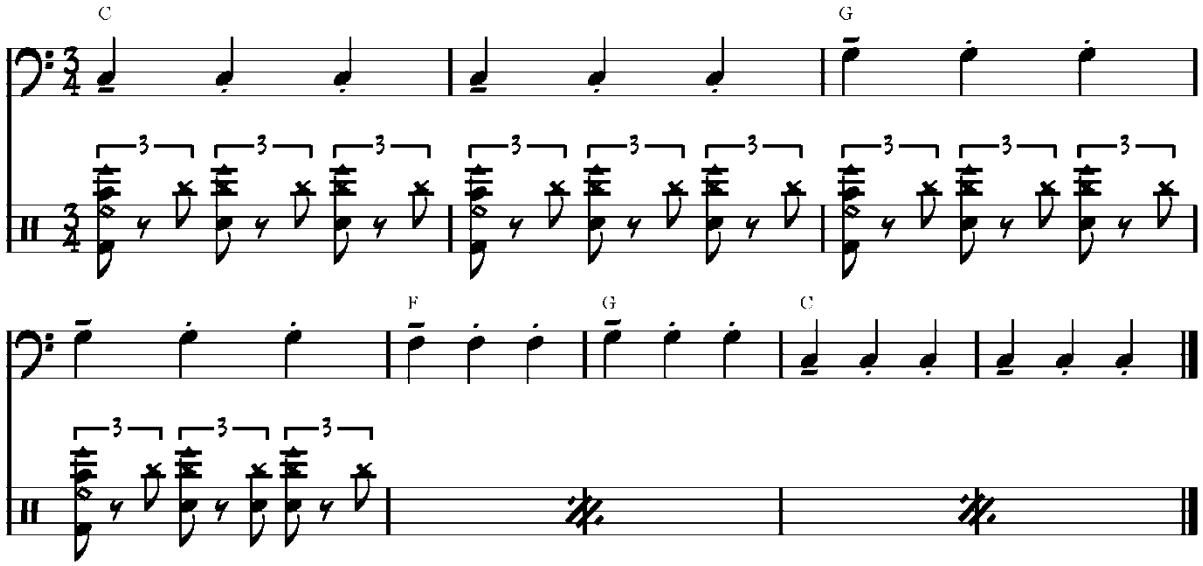
Современная музыка кажун звучит очень похожа на кантри. Кажуновые команды используют по большей части такую же инструментовку, что и группы, играющие кантри, но с добавлением аккордеона. На самом деле, кантри оказало большое влияние на этот жанр; вспомните классику Хэнка Уильямса “Jambalaya”. Но в то же время есть стилистические черты, характерные лишь для музыки кажун.

Одна из особенностей кажун (как и большей части другой народной музыки) – необычная длина фразы. Восьмитактовая фраза отнюдь не всегда является стандартом; иногда фраза расширяется до момента, когда певец начинает следующую строчку. Часто встречаются такты на 2/4, вставленные для расширения одного аккорда, или, возможно, как прыжок к доминанте. Гармонически традиционный кажун довольно прост: только тоника и доминанта и, порой, для пущего эффекта добавляется субдоминанта. Хитрость в том, когда менять гармонию. Лучше всего для этого слушать вокал.

В Кажун пр. 1 показан классический кажун-вальс с типичной партией ударных. Четверти в линии баса уникальны: *первая* доля играется длинно, а *вторая* и *третья* коротко, но не слишком. Скорее всего, в вашей драм-машине нет звука стиральной доски; самой близкой к нему вещью может быть гуиро. Этот инструмент сделан из дерева, а не металла, но, по крайней, мере звук на нём тоже производится путём проведения чем-либо по волнистой поверхности.

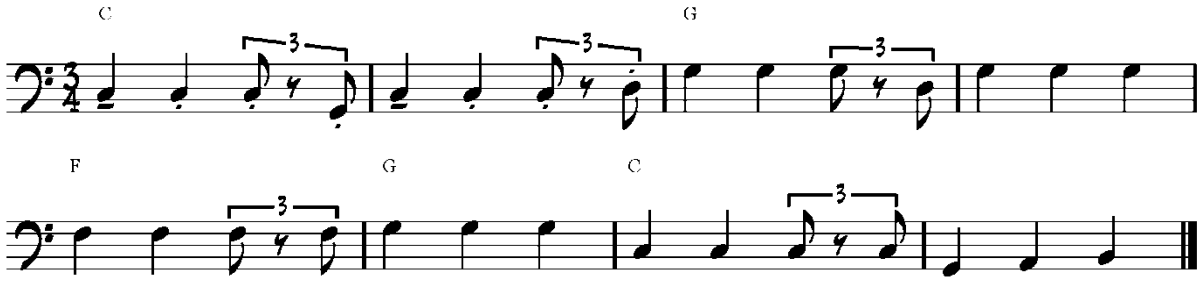
Треугольник – не такой уж необычный для драм-машины звук. Если есть, настройте его пониже, пока он не станет звучать, как будто у него 12-дюймовые стороны из кованого железа. Сгодится и немного звука чашки райда; понизьте его чуть-чуть и, если можете контролировать затухание атаки (decay), слегка укоротите его. А теперь готовим крокодила!

Кажун пр. 1



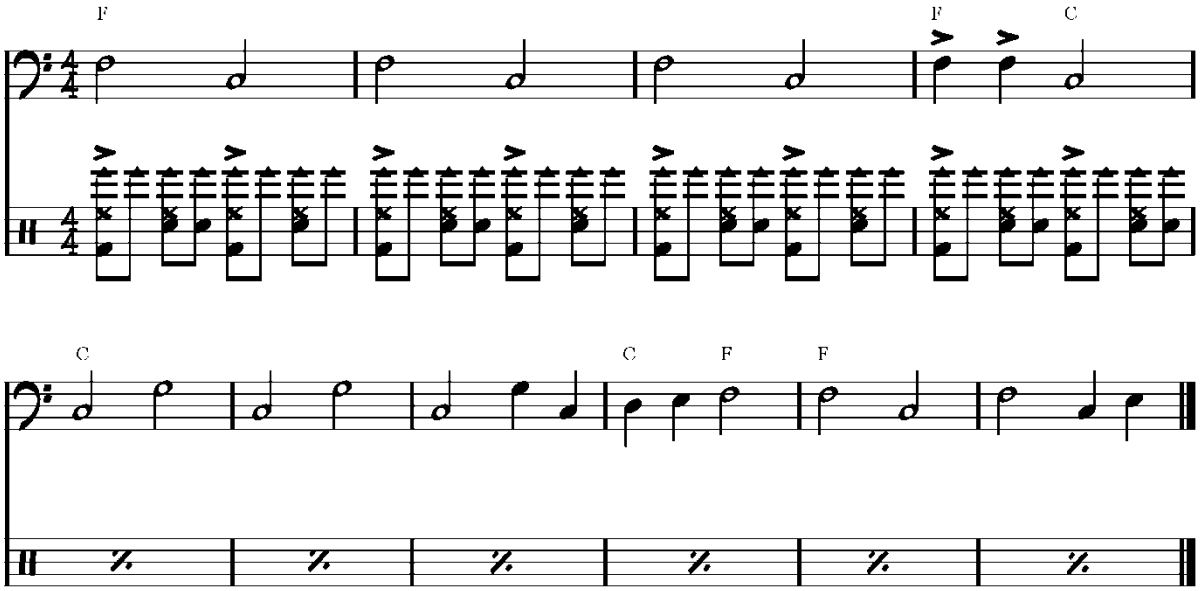
Кажун пр. 2 – снова вальс, немного приукрашенный триольными подборками. *Первая* доля длинная, в то время как другие ноты короткие. Прочувствуйте небольшое пространство между триольными подборками и сделайте их немного нотами-призраками. В восьмом такте типичная проходка наверх. Её можно использовать даже на аккорде С – эй, это же народная музыка! Если у вас есть синтезатор, или звуковая карта и желание завершить грув, найдите тембр аккордеона и запрограммируйте в секвенсоре гармонию. Используйте приму на *раз*, а потом поместите простое 1-3-5 трезвучие на *два* и *три*. Чё нащёт энтого?

Кажун пр. 2



Кажун пр. 3 играется «на два»: он весьма незатейлив кроме тех моментов, когда меняются аккорды. Четверти в 4-ом такте образуют доминанту, играйте их коротко. Также обратите внимание на то, как начинается шагающая проходка в середине седьмого такта и продолжается в восьмом. Это помогает сделать необычный гармонический ритм более естественным. Десятитактовая фраза типична, это помогает гармонической последовательности звучать устойчиво.

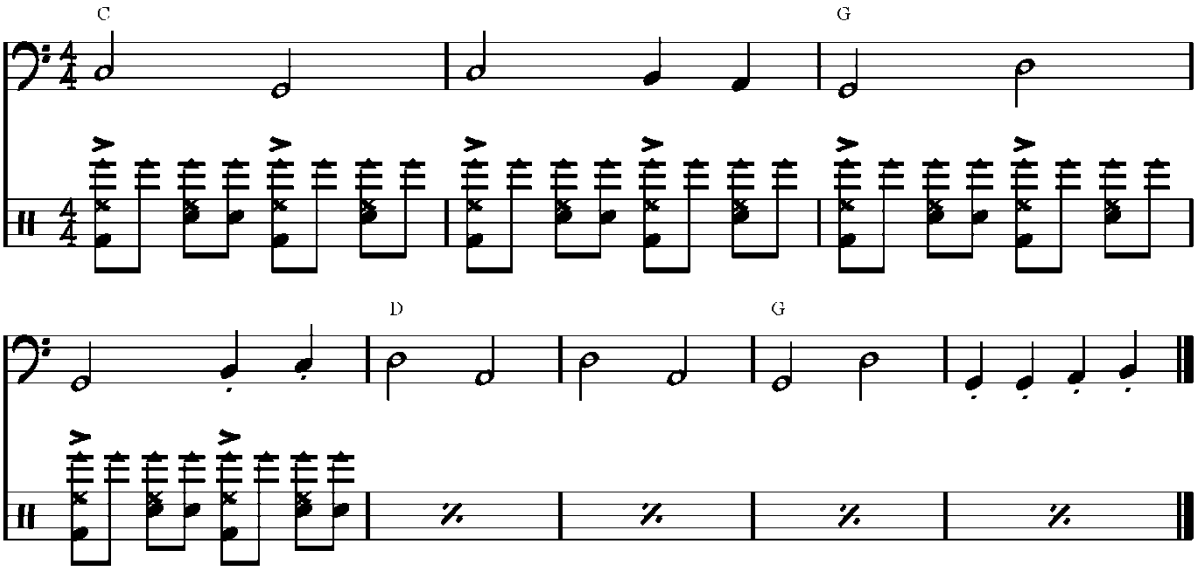
Кажун пр. 3



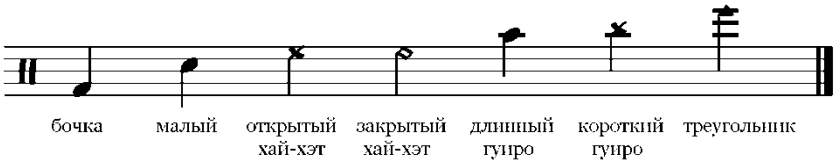
Кажун пр. 4 – обычная для жанра последовательность аккордов. Она начинается с субдоминанты и обладает круговой природой, располагающей к длинным интерпретациям. Музыка кажун часто играется в качестве аккомпанемента к танцам – на самом деле, вы почти никогда не увидите, как кажуновая группа играет без танцев в публике, запланированных или нет. Заразительный ритм стиральной доски и треугольника – в сочетании с глухими

подталкивающими звуками «ум-па» баса – делает сидение на месте почти невозможным.

Кажун пр. 4



Кажун. Ключ для ударных



Зайдеко

В продолжение нашего музыкального тура по Луизиане давайте взглянем на зайдеко, городского собрата музыки кажун. Как и у кажун, корни зайдеко лежат в байю Луизианы, но оно испытало влияние рока, р'н'б и городской культуры. Зайдеко это музыкальное гумбо, которое обычно поётся на креольском французском, усиленное стиральными досками и аккордеонами – крутая штучка.

Признанный король зайдеко – Клифтон Ченье, креольский аккордеонист и певец из Опелузаса в Луизиане. Его ранние синглы для лейбла «Спешиалти» были впервые собраны на пластинке 1955 года *"Zodico Blues & Boogie"*, но его карьера записывающегося артиста продолжалась несколько десятилетий до его смерти в 1987. Ещё один популярный артист – Бакуит Зайдеко (наст. имя Стенли

Дюраль), аккордеонист, который считается наследником трона Ченье. Имея фанковое прошлое, Бакуит расширил свою группу вдохновлёнными р'н'б духовыми. Работавший у Бакуита долгое время басист Ли Аллен Зино – монстр грува; его пузырящиеся 16-ые в стиле Джерри Джеммота подтолкнули зайдеко в совершенно новом направлении. Другие примечательные артисты зайдеко включают Захари Ричардса, Бузу Чависа, Натана [Уильямса] & the Zydeco Cha Chas, СиДжей Ченье и Куин Айда, чей басист Терри Баддинг является пишущим техническим редактором журнала *"Bass Player"*.

Терри объясняет: «Зайдеко в первую очередь танцевальная музыка, и вы можете заметить нечто особенное, когда танцоры по-настоящему чувствуют грув. Я пытаюсь имитировать их грув своей игрой. Вот и всё – укладывайте большой грув, пока заведение не прошибёт от экстатической энергии. В Луизиане от группы ждут, что она возьмёт слушателей за жопу; никаких поддавок. У баса должно быть много энергии – это, возможно, самое главное в создании движения зайдеко. Звук должен быть настолько пробивным, насколько возможно; вы ведёте не только группу, но и весь танцпол.

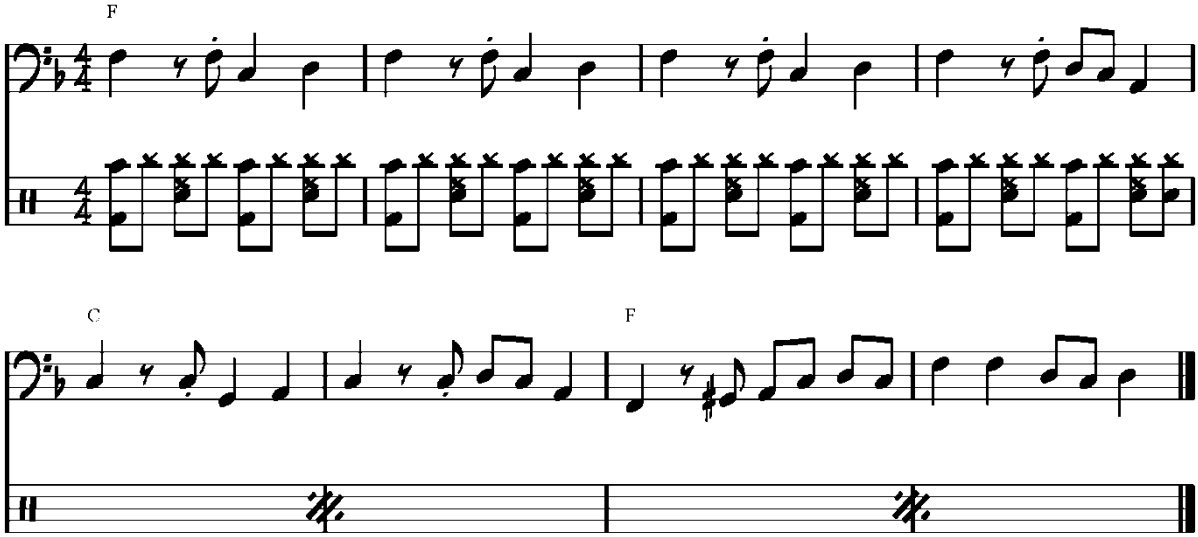
Хотя у зайдеко есть много разновидностей, двухаккордный восьмитактовый рифф, возможно, - самая распространённая основа для песни: четыре такта тоники, два такта доминанты и два такта тоники, играется на 2/4 половинками и подстёгивается энергичными заполнениями. "Hey la Bas" Куин Айды и "My Toot Toot" Рокин' Сидни – классические треки с этим движением».

В Зайдеко пр. 1 показан один из подходов к этому риффу. Сохраняйте ноты подборок короткими. Используйте на драм-машине звуки сходные с теми, которые вы использовали в кажун: короткие и длинные звуки гуиро могут заменить стиральную доску. Повысьте длинный гуиро, чтобы он был ближе по звуковысотности к короткому гуиро.

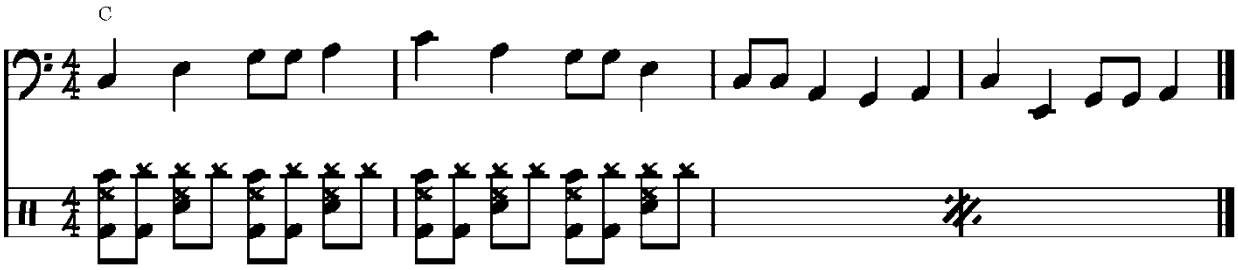
Терри продолжает: «Ещё есть более энергичный стиль в 4/4, в котором играют многие настоящие басисты зайдеко Построенное на проперчённой линии шагающего баса из буги-вуги движение с «двойной бочкой» очень популярно; Натан & the Zydeco Cha Chas играют этот грув ночь напролёт, и танцорам это нравится. Это зайдеко молодого поколения; в нём очень много соула, но он более энергичен и не так примитивен». В пр. 2 показан классический грув с «двойной бочкой» с более активной басовой линией, построенной на мажорной пентатонике. Добавление свинга на 58% 8-ми на драм-машине придаст груву совершенно иной характер.

Ещё одна основа диеты зайдеко – шаффл. Благодаря очень энергичному подходу шаффлы зайдеко намного быстрее, чем типичные чикагские или техасские шаффлы. В Зайдеко пр. 3 показаны две разновидности партии ударных. Первая – типичный шаффл с двойным ударом в малом; второй это движение «лысой покрышки», в котором малый играет только на последнюю ноту триоли каждой доли. Басовая линия опять построена на мажорной пентатонике.

Зайдеко пр. 1



Зайдеко пр. 2

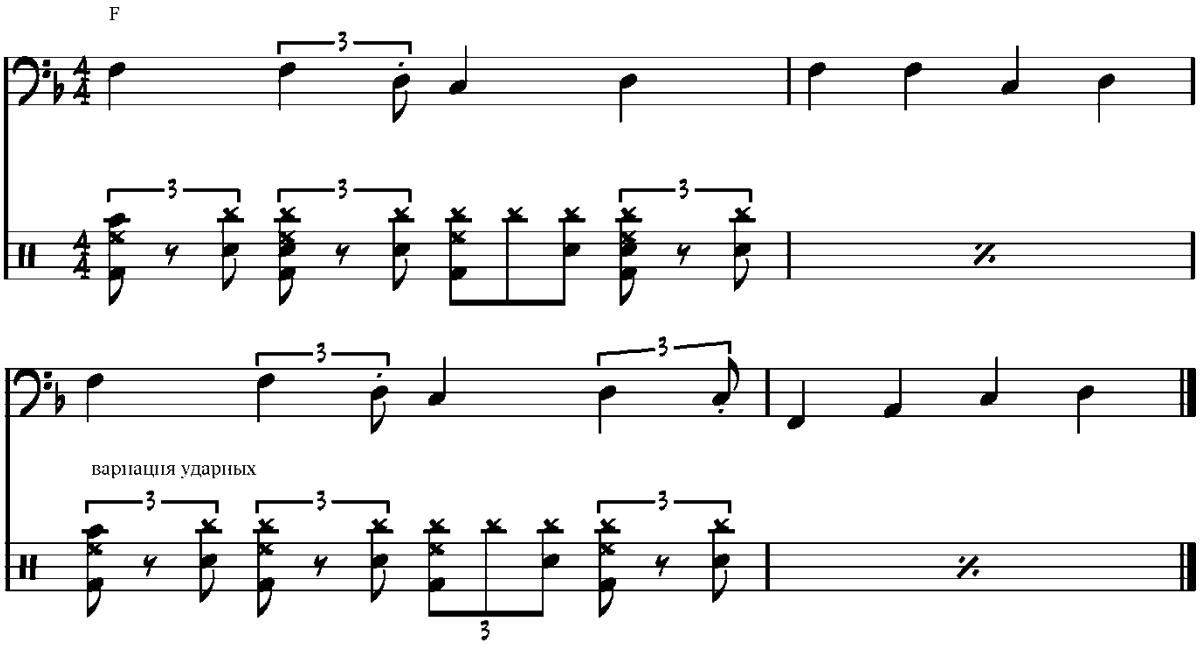


«Важно знать, что есть по сути два подхода к зайдеко», замечает Терри, «Большинство команд, играющих по Луизиане, по сути, - танцевальные группы; они играют ту степы, шаффлы и вальсы, и люди приходят в основном потанцевать. У команд, которые гастролируют больше, вроде Куин Иды, Бакуита и Теренса Симиена, более широкий подход, который включает в себя больший диапазон влияний, чтобы обращаться к более разнообразной аудитории. Вы всё

равно услышите танцевальные песни, но вы также услышите Новый Орлеан, р'н'б, карибскую музыку, блюз и другие оттенки. Для того чтобы живое выступление протекало гладко и интерес публики не ослабевал, важны динамика и возбуждение, так что необходимо разнообразие».

Для того чтобы ухватить аутентичный грув зайдеко, Терри советует: «Хитрость в том, чтобы побывать в юго-западной Луизиане и настроиться на всю сцену. Впитать культуру, поесть немного гумбо, пофанковать с полной тарелкой раков, послушать, как говорят люди и посмотреть, как они проводят время, поделать то, что делают они – гляньте, какими серьёзными они становятся, когда дело доходит до вечеринок. Посмотрите на людей, которые знают, как танцевать. Танцы это нечто большее, чем просто музыка и танцы – это культурная вещь, которая соединяется с глубокой и богатой традицией. Попробуйте сымитировать всё это, когда играете. Тогда вы действительно будете играть зайдеко».

Зайдеко пр. 3



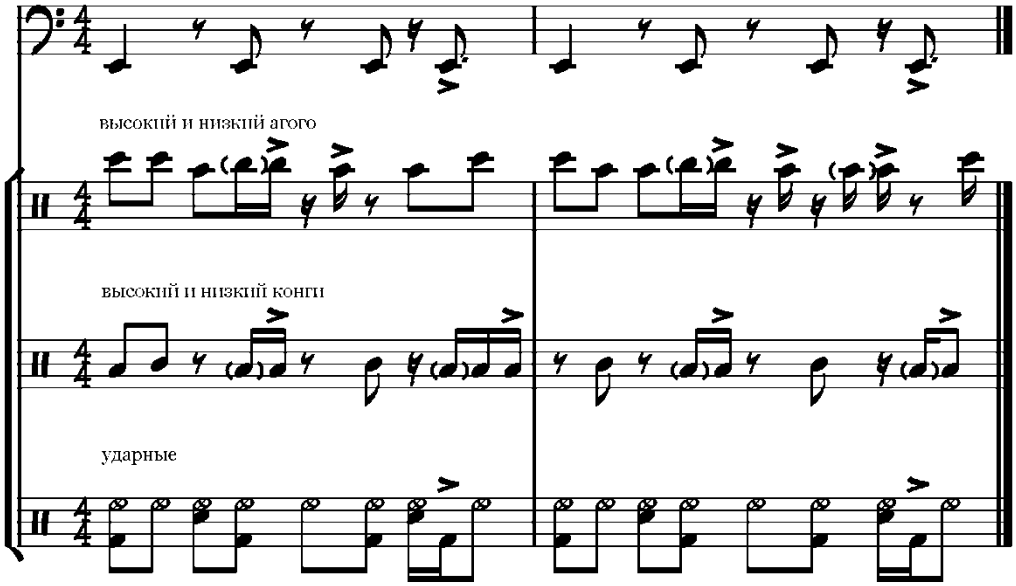
Есть много мест, де можно узнать больше об этом замечательном музыкальном стиле. Вот некоторые из ссылок, которые предлагает Терри: www.louisianamusicfactory.com, nathanwilliams.crazygator.com и www.swallowpublications.com.

Гоу-гоу

Давайте направимся в столицу нашей нации, чтобы заценить влиятельный поджанр фанка. Вы, возможно, и не догадываетесь, но за мраморными подъездами и гранитными зданиями беспокойной политической базы Вашингтона кипит котёл грувовой музыки гоу-гоу. Популяризованный в 1980-е артистами вроде Чака Брауна и Soul Searchers, Troble Funk, Rare Essence и E.U., гоу-гоу было ориентированным на низ производным фанка с большим количеством бочки в миксе, латинской перкуссией и эстетикой хорошо проводимого времени. “Da Butt” группы E.U. – самая известная песня в жанре гоу-гоу; со своим заразительным грувом, прозрачной сексуальностью и вокалом в стиле «псих на привязи» она стала большим хитом в 1988 году. Здесь нет никакого большого послания – ничего, кроме вечеринки.

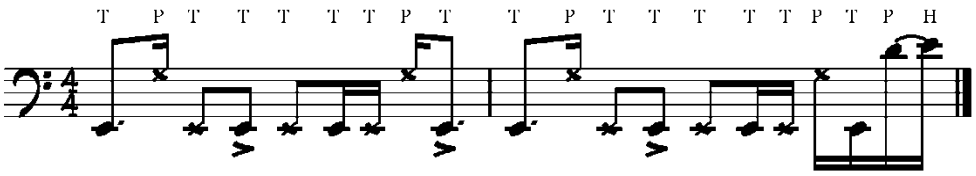
Один из самых ранних примеров грува гоу-гоу появился в 70-х в классике соул-джаза Гровера Вашингтона мл. “Mr. Magic”. Хотя гладкое, как шёлк, исполнение далеко от сырой энергии гоу-гоу, основной грув оказал влияние на то, что развивалось в 80-х. Гоу-гоу пр. 1 – квинтэссенция грува гоу-гоу, по сути это движение “Mr. Magic”, но тяжелее. Как и в большей части гоу-гоу, в этом примере есть скрытый свинг, так что установите на своей драм-машине квантизацию на 16-ые триоли. Я выписал эти примеры как ровные 16-ые, чтобы облегчить программирование и игру; интерпретируйте их со свинговым движением и попадёте в точку. Я также отделил партию перкуссии от дорожки ударных для облегчения чтения грува. Запрограммировать реалистичную партию конга сложно; для того, чтобы приблизиться к настоящему звучанию, обращайте внимание на акцентировку и динамику. Ноты в скобках тише, а акцентированные громче. Партия конга выписана для стандартных звуков высокого и низкого конга; если у вас более широкий набор звуков – экспериментируйте. Конги представляют собой хорошую фактуру для использования с большим количеством грувов, но они могут звучать неуклюже и стерильно, если вы игнорируете динамику. Обратите внимание на пометки и гляньте, какие ещё нюансы вы можете создать со своей собственной чувствительностью пэдов. Партия баса дублирует бочку пространство очень важно.

Гоу-гоу пр. 1



Если хотите добавить немного фанка, добавьте немного уместных мёртвых нот и взятого попом хаммер-она в классическом месте, как в Гоу-гоу пр. 2. Гоу-гоу пр. 3 аналогичен груву в “Da Butt”. На оригинальной записи вы услышите знакомый хруст Фендер джаз баса 1977 года в руках Маркуса Миллера. Для получения классического звука 80-х, возьмите ударную установку с большим, обработанным звуком бочки и малого. Басовая партия скупая; можете по желанию фанковать или сообщить дыхания при помощи большого количества пауз вокруг нот – всё, что, как вы считаете, сработает в данный момент.

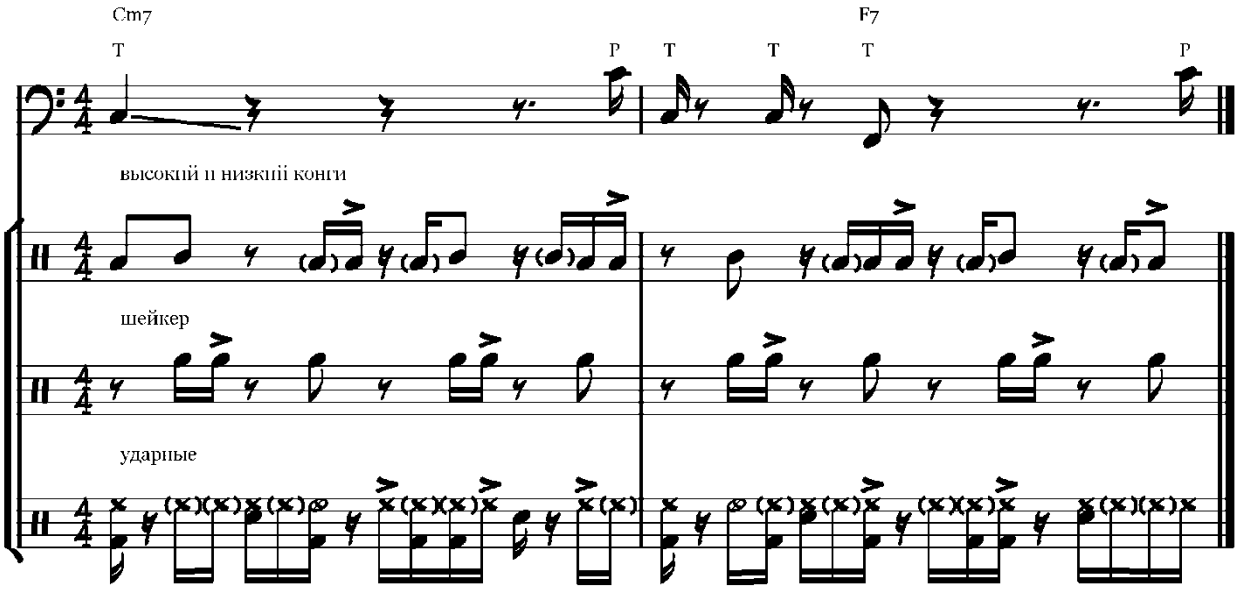
Гоу-гоу пр. 2



Объявленный «королём гоу-гоу» округа Колумбия Чак Браун грянул в 1978, когда “Bustin’ Loose” продержалась на вершине чартов р’н’б в течение четырёх недель подряд. Хотя и казалось, что это даст старт гоу-гоу как общенародному тренду, национальных масштабов это так и не достигло. В то время как хип-хоп развивался с новыми технологиями семплирования и драм-машинами, гоу-гоу было более органичным и человечным. Вместо того, чтобы полагаться на

машины и украденные – я имел в виду семплированные – риффы, артисты гоу-гоу входили и пачкали свои руки в жире изначального масла и фанка.

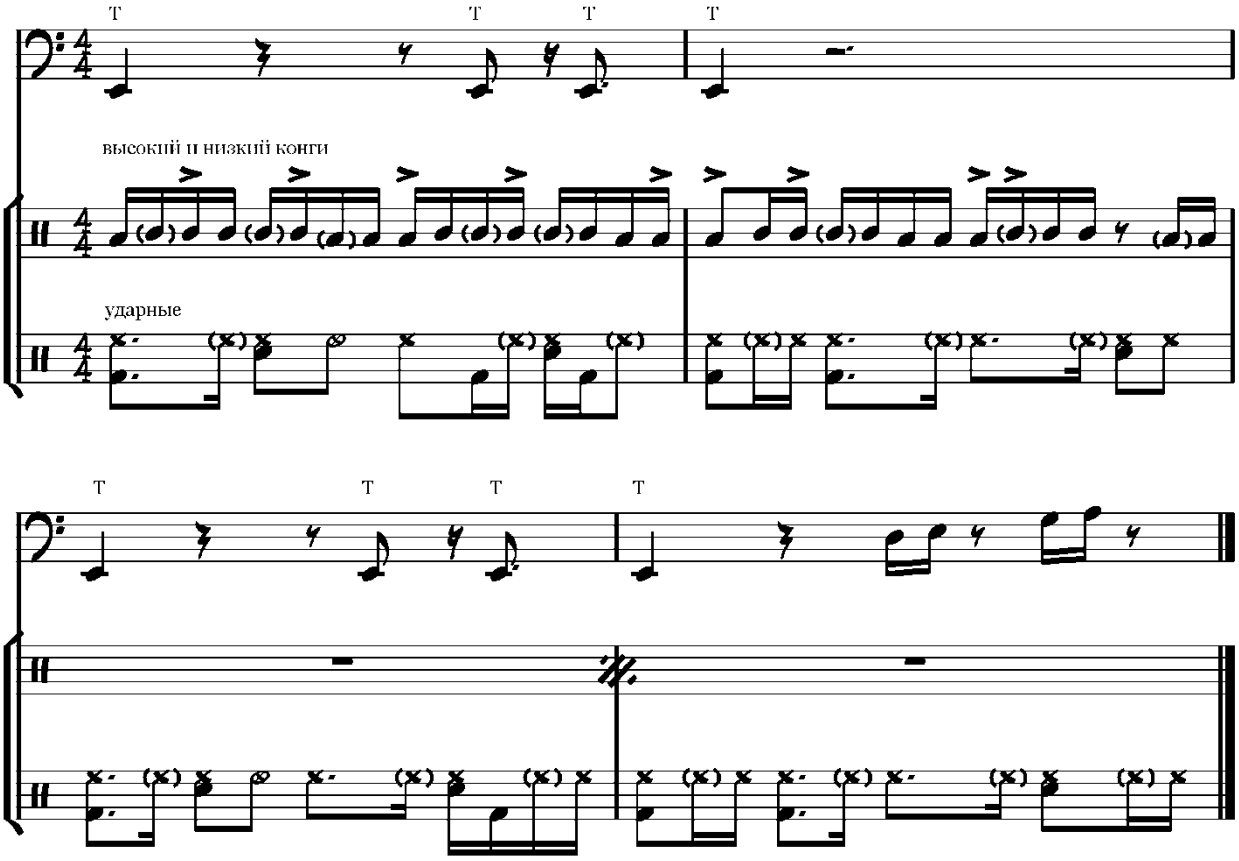
Гоу-гоу пр. 3



Браун часто окунался в джазовый бассейн. Его живые выступления были наполнены гоу-гоуизированными каверами джазовых стандартов типа "My Funny Valentine", "It Don't Mean a Thing If It Ain't Got That (Go-Go) Swing" и "Take the Go-Go Train". Хотя фанкизация джазовых песен была не в новинку, полная комната тусовщиков гоу-гоу, отрывающаяся под Дюка Эллингтона, – это было что-то совершенно иное. Чак также записал несколько медленных р'н'б баллад, показав свои крунеровские возможности. Но когда дело доходит до гоу-гоу, заказ дня – тяжёлый праздничный фанк. Вот несколько навеянных классикой Чака Брауна грувов.

Гоу-гоу пр. 4 напоминает "Bustin' Loose". Басовая линия оставляет массу свободно места, в основном ударяя на акценты вместе с бочкой. Боритесь с соблазном заткнуть каждую дырку; дайте груву подышать. Басисты привыкли участвовать в каждой доле песни, но в этом случае не мешайте фанку – паузы могут быть очень грувистыми. В этом груве движение идёт ровными 16-ми, но попробуйте добавить свинга на 54% 16-ми, чтобы сделать грув немного более расслабленным. Партия конга активная; обратите внимание на акценты и ноты-призраки, которые играют большую роль в том, чтобы это звучало хорошо. Это относится и к партии хай-хэта.

Гоу-гоу пр. 4

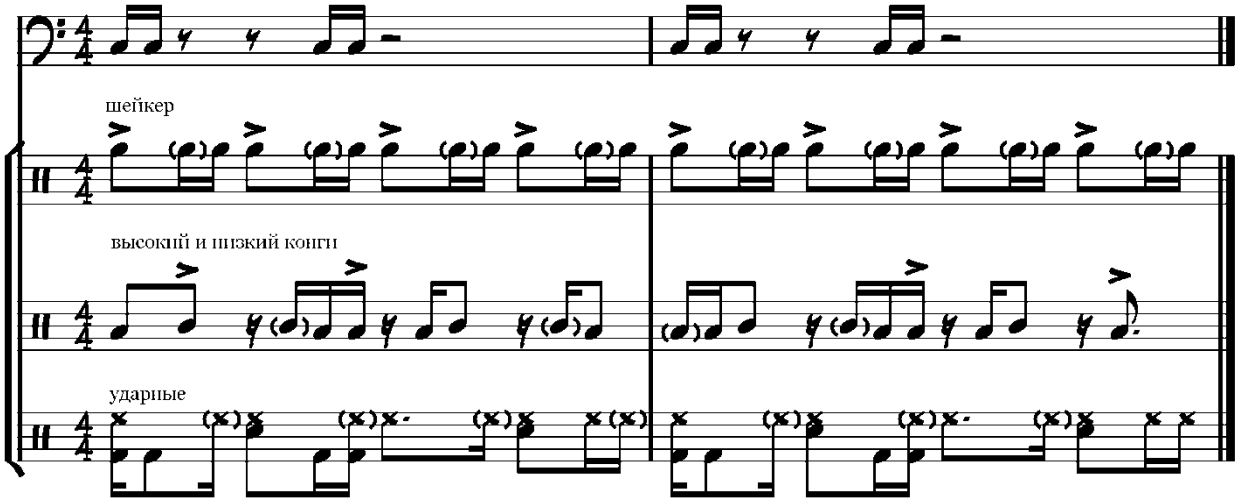


В Гоу-гоу пр. 5 - движение с засвингованными 16-ми аналогичное версии “My Funny Valentine” Чака Брауна; это большая вещь в фанк-джазе. Опять – оставляйте дыры в груве открытыми, посидите с этим и посмотрите, как ощущается оставление пространства для «сцепки» всей группы. Впрочем, вы должны безупречно «пригвождать» свои ноты с тем, чтобы создать правильное движение во время пауз. Партия ударных выписана ровными 16-ми, воспользуйтесь фактором свинга на 62% на своей драм-машине для достижения правильного движения. Когда вы добавляете фактор свинга, партия шейкера становится похожей на рисунок джазового райда.

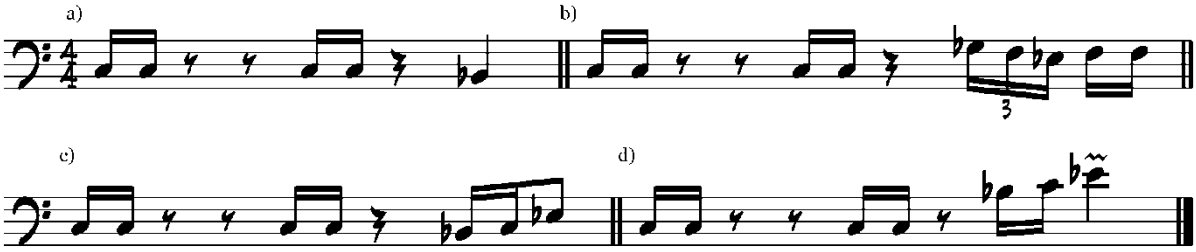
В Гоу-гоу пр. 6 показаны примеры заполнений паузы на *четвёртую* долю; некоторые более активны, некоторые – менее. Создайте грув на драм-машине и попробуйте разные варианты заполнения. Помните, заполнение никогда не должно прерывать течение грува – если прерывает, вы его запороли. Любимая фишка на концертах – «сцепиться» с грувом вроде этого и отдать всем остальным возможность обмениваться заполнениями. Хотя и может показаться, что самые блестящие и оживлённые заполнения дают наилучшую отдачу, часто

басист, укладывающий большую, жирную четверть на *четыре* побеждает в этой игре, потому что грувит жёстче, чем кто-либо ещё. Попробуйте как-нибудь!

Гоу-гоу пр. 5



Гоу-гоу пр. 6



Гоу-гоу было влиятельной силой во вселенной хип хопа; зацените артистов гоу-гоу, которых я упомянул, чтобы лучше понять, какой вклад они внесли в современный р'н'б. Позабавьтесь с этими фанковыми вариантами движения и помните, как говорил Чак Браун: «It Don't Mean a thing If It Ain't Got That Go-Go Swing!»

Глава 4: Профи говорят о груве

Когда дело доходит до разговоров о груве, надо обращаться к источнику – музыкантам, которые укладывают одни из самых тяжёлых грувов на планете. У каждого из них уникальный стиль, звук и ощущение того, где находится грув. Какими бы разными они не были, все они согласны с тем, что грув – ощущение, которое вы создаёте во время игры. Я задал всем музыкантам одни и те же вопросы:

- Как вы опишете грув?
- Как вы развиваете грув?
- Есть какое-то действие или упражнение, которым вы пользуетесь для входа в грув?
- Есть ли какая-нибудь линия или рифф, которые показали бы, откуда пришёл ваш грув?
- Пользуетесь ли вы какими-то необычными методиками для усиления грува?

«Грув это ритмический мотив песни».

Ким Стоун, Spyro Gyra, the Rippingtons

Фил Чен

Будучи уроженцем Ямайки Фил Чен обучался у мастеров реггей. Он записывался среди прочих с Родом Стюартом, Джеффом Беком, Питом Таунсендом и Джексоном Брауном и в 2003 ездил в тур с воссозданными Doors.

«Грув это нечто неосязаемое – это ощущение. Когда вы играете с другими музыкантами, вам не нужно говорить, вы играете – вы переходите на другой уровень. Для меня важно найти барабанщика, который без слов понимает, что я делаю. Мне нравится играть с Ричардом Бэйли; мы росли на одном и том же острове. Когда мы играем, мы не говорим – мы просто наслаждаемся.

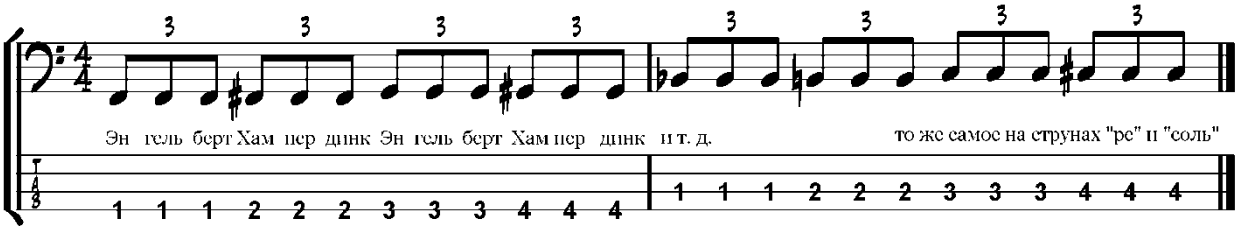
Я люблю заниматься вещью, которую я называю «Энгельберт Хампердинк», с хроматической гаммой [Профи пр. 1]. Я играю линию, проговаривая слоги.

> ***«Грув это живая сущность со всеми известными нам мистическими атрибутами жизни. Ему надо служить и обслуживать его».***
>
> ***Джерри Джеммотт, сессионный басист из Нью-Йорка/Масл Шоулз***

Если есть часть песни, которую я не могу ухватить сразу, я беру линию и составляю слова, которые подходят к музыке; так я соединяюсь с материалом. Когда у вас в голове есть музыкальное предложение, вы можете играть более убедительно. Ритмы, которые я играл на "Do Ya Think I'm Sexy?" Рода Стюарта или "She's a Woman" в версии Джеффа Бека – хороший пример того, откуда идёт мой грув – была такая популярная на Ямайке песенка, которая называлась «Поппа топ», а я вставил это в басовую линию: «поппа-топ, поппа-топ, поппа-топ…»

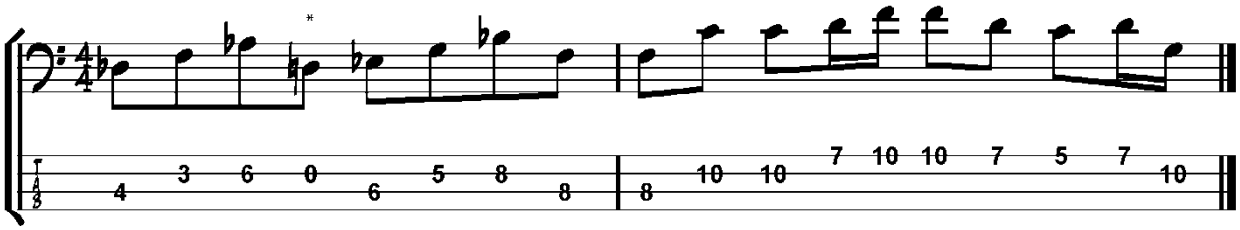
Когда грув не в порядке, я слушаю, где бочка и стараюсь максимально приблизиться в этом аспекте – я должен играть настолько просто, насколько возможно, и слушать всех. Когда вы играете со всеми, вы становитесь командой.

Профи пр. 1



Для того чтобы заставить линию грувить, я люблю использовать открытые струны, как это делал Джеймс Джемерсон в "I Was Made to Love Her". Перемещаясь от ре-бемоль-мажорного до ми-бемоль-мажорного трезвучия, воспользуйтесь открытой струной «ре» вместо закрытой [Профи пр. 2]. Нужно играть на открытых струнах с такой же интенсивностью, что и на закрытых – они толкают воздух, они дышат».

Профи пр. 2



Харви Брукс

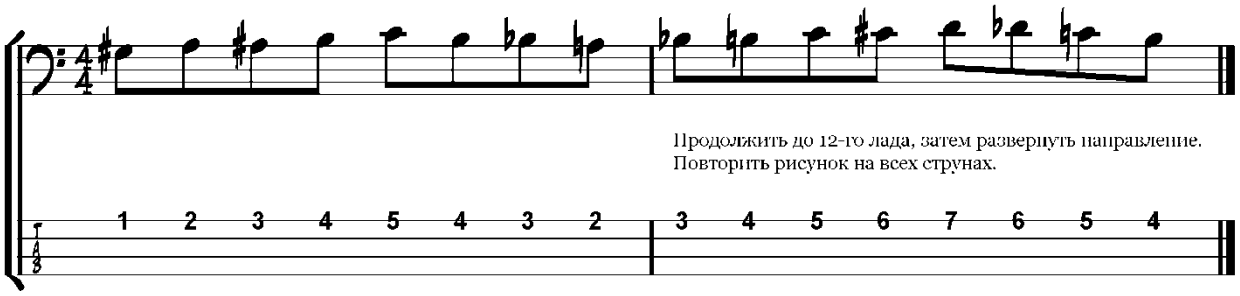
Харви Брукса можно услышать на некоторых из наиболее влиятельных записей 60-х и 70-х, включая "Highway 61 Revisited" Боба Дилана, "Bitches Brew" Майлза Девиса и "Super Session" Эла Купера и Майкла Блумфелда. Член новаторской блюз-роковой группы Electric Flag, записывался также с Doors, Джоном Себастьяном, Мамой Касс и многими другими.

«Грув это когда есть ощущение правильности, когда я «сцепился» с ударными. У грува есть своя собственная жизнь. Когда вы избавились от всего, что не надо играть, грув связывает, а это в свою очередь заставляет всех чувствовать себя хорошо. Дабы взрастить грув, я должен оценить общий словарь того, что играется и добраться до сути. Как только я достиг этого, всё остальное – лишь вопрос приспособления к дыханию музыкантов. Когда я в груве, ключ входит в замок и все язычки встают на своё место.

«Для вхождения в грув мне нужна гибкость. Я обнаружил, что если мне комфортно и я расслаблен, мой грув хорош. Для достижения физического комфорта я делаю много хроматических штук вверх и вниз по грифу в течение примерно получаса перед тем, как играть. Если моя голова расслаблена, и мои пальцы расслаблены, мой словарь течёт и я могу сделать то, что могу сделать. Это упражнение [Профи пр. 3] по-настоящему растягивает мои руки. Я начинаю на струне «соль» и играю пальцам 1, 2, 3 и 4, затем перемещаюсь на один лад вверх мизинцем. Потом я иду вниз 4, 3, 2, 1, поднимаюсь на один лад 1 пальцем и повторяю этот же рисунок до 12-го лада. Затем я направляюсь вниз по грифу. Когда я закончил на струне «соль», я повторяю то же самое на

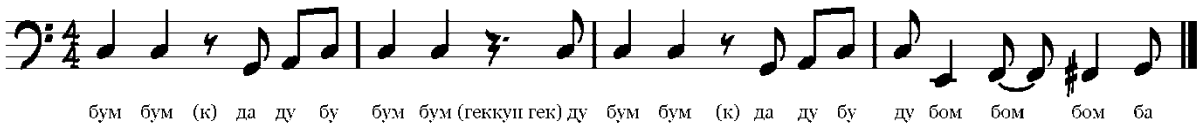
струнах «ре», «ля» и «ми». Я пользуюсь кликом метронома четвертями и играю на него 8-ые или 16-ые.

Профи пр. 3



«Мой грув происходит от нью-йоркского ритм'н'блюза 60-х в духе Уильсона Пикета [Профи пр. 4]. Некоторые из советов по движению мне дал Эрик Гейл. Он был гитаристом, который играл на басу на многих записях [Арета Франклин, Боб Джймс, Фил Апчёрч]». Слоги в Профи пр. 4 – те, которыми Харви воспользовался, чтобы сообщить грув по телефону; обратите внимание на то, как он заполняет паузы перкуссионными звуками.

Профи пр. 4



«Иногда я использую ноты-призраки или приглушённые ладонью струны. Эти приёмы дают мне ритмическую артикуляцию без определённой звуковысотности. Когда дело доходит до грува – правил нет, вы должны заставить это работать любым способом. Вам может быть нужно играть грув, с которым вы раньше не сталкивались, но всё равно надо сделать его непрерывным и хорошим по движению, да ещё и так, чтобы казалось, что это просто».

Хатч Хатчинсон

Хатч Хатчинсон в течение долгого времени работает с Бонни Райт. Также он записывался с Би Би Кингом, Зигги Марли, Делбертом МакКлинтоном, Рэнди Ньюманом, Линдой Рондт и многими другими.

«Грув это взаимодействие между музыкантами, «карман». Грув может быть интенсивным и глубоким, а может быть лёгким и жизнерадостным. Грув это пульс, который приводит песню в движение, сердцебиение музыки. Ничто не работает без грува.

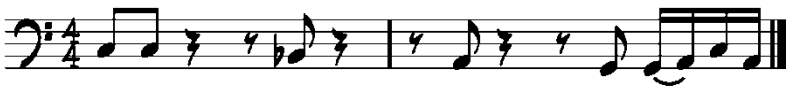
«Вы можете развить или улучшить грув, но в более глубоком смысле это то, что вы чувствуете от природы. Если он у вас есть, вы можете использовать его всевозможными способами и в различных формах. В случае группы, грув это нечто присущее данной ситуации. Если это не склеивается, вам надо играть меньше и дать барабанщику пространство для развития грува. С другой стороны, вы должны отстаивать свою точку зрения. Если у вас есть определённая идея того, как работает песня – и вы можете её выразить – вы должны быть настолько напористы, насколько возможно, чтобы это случилось. Иногда грув зависит от мелодической линии, фразировки певца, или ведущего инструменталиста. Сосредоточение на мелодической концепции песни может реально помочь вам развить идею для «кармана».

«Играйте с другими людьми и набирайтесь опыта в разных стилях – расширяйте свой горизонт. Изучайте стили музыки, которые вы иначе могли бы не услышать. Сейчас важно быть знакомым с разными жанрами, потому что в наши дни смешивается так много разных стилей, и не только в этнической музыке, но и в попсе.

«Я – по части новоорлеанских вибраций. Болотный фанк и старенький джазовый свинг это то, среди чего я вырос; на меня также сильно повлияли мемфисские парни вроде Томми Когбилла и Дака Дана, Джерри Джеммотт, нью-йоркский музыкант, который много работал в Масл Шоулз. Это те виды грувов, которые я люблю играть и считаю своей второй натурой. Этот грув [Профи пр. 5] аналогичен тому, что я играю на “Fool’s Game” Бонни Райт [на *Silver Lining*]. Когда я играю это, я впадаю в своего рода транс вместе с

фортепиано и ударными. Моё предположение о том, как попасть в этот грув, будет – съешьте кучу гумбо».

Профи пр. 5



Виктор Бэйли

Известен как музыкант, занявший место Жако Пасториуса в Weather Report. Виктор Бэйли также записывался с Майклом Брекером, Мэри Дж. Блидж, Энди Саммерсом, Steps Ahead, Эрни Уоттсом, Лени Уайтом и многими другими. В качестве лидера он записал Bottom's Up, Low Blow *и* That's Right.

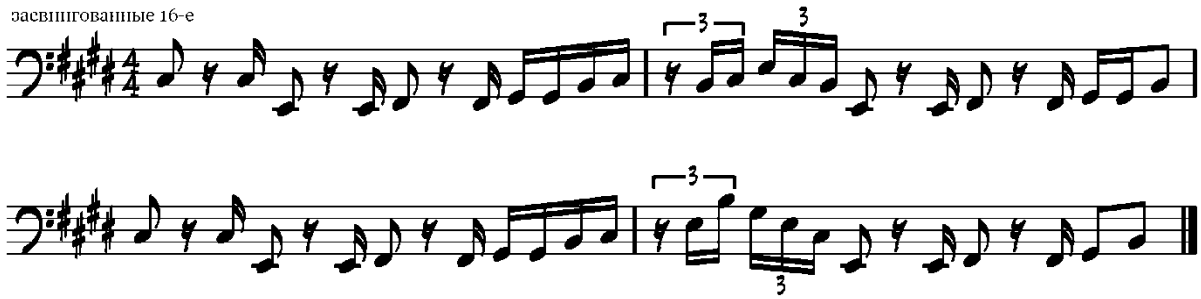
«Грув это ощущение, которое вы придаёте своей музыке, будь то свинг, фанк или что угодно. Что касается развития грува, догадываюсь, что это просто что-то, что было у меня всегда. Я начал с того, что играл фанк и ритм'н'блюз – музыка, ситуации, люди, с которыми я играл – всё это был грув. Когда я пришёл в джаз, то взял это с собой. После того, как появился Жако, множество басистов забыли о груве и стали виртуозными солистами. Мне нравится

Грув это та неосязаемая вещь, которая приводит музыку в движение. Грув делает пульс единым, придаёт музыке то заразительное ощущение, которое заставляет слушателя хотеть ещё. Грув это ответственность каждой личности в группе, и басист это тот человек, который закрепляет его. В качестве басиста люди больше всего запоминают вас по способности создавать, поддерживать и сохранять грув.

Руфус Рейд, джазовый исполнитель, педагог и автор

виртуозность, когда она ко времени, но когда я играю с бэндом, я всегда должен быть сцеплен с ударником и грувить.

Профи пр. 6



«Мне повезло, что с юности я всегда работал с людьми, которые подчёркивали важность грува. Особенно в Weather Report, каким бы высоким не был уровень музыкальности, игра с Джо Завинулом всегда должна была создавать хорошее ощущение. У вас могли быть самые быстрые и виртуозные заполнения, но если вы не грувите, вы не удержитесь у него.

«Чтобы войти в грув, перед тем как непосредственно играть что-либо, я всегда стараюсь прочувствовать это. В студии я слушаю трэк и начинаю напевать про себя что-то, что больше похоже на ощущение, даже не какие-то определённые ноты, вроде «дум-дум, чик-ум-да-дум-дум», пока не найду то, что сработает. Затем я ищу ноты. В некоторых случаях уже может быть определённая линия, которую хотят, чтобы я сыграл, так что я начинаю пропевать басовую линию перед тем, как играть и выясняю, что заставит её грувить. Она впереди ритма, или сзади? Эта нота длиннее, или короче? Когда мне становится приятно петь её, я перевожу её на инструмент.

«Грув, что действительно выходит из

Грув сложно объяснить кому-либо, но когда вы в нём, то бесспорно чувствуете это. Являетесь ли вы музыкантом, или слушателем, просто не существует лучшей музыкальной связи с человеческим телом, чем оказаться в этом кармане.

Дэвид Эллефсон, Megadeth

меня, это засвингованный фанковый грув со скрытыми триолями [Профи пр. 6]. Я делаю двух- или четырёхтактовый рисунок и добавляю немного вариаций. Мне нравится делать это неуловимо; я не хочу выпрыгивать и умалять солиста. Это такие мелочи, которые не заставят всех проголосовать за вас как за Лучшего басиста, но у вас будет на сотни больше записей, чем у того, за кого проголосуют».

Гэри Грэйнджер

В качестве члена группы Джона Скофилда Гэри Грэйнджер уложил одни из самых тяжёлых джаз-фанковых грувов 90-х. Он также записывался с такими артистами, как Деннис Чемберс, Нэнси Уильсон и Кен Наварро. Он и его брат, ударник Грег Грэйнджер, выпустили Phase I *и* Phase II *как группа Grainger.*

«Когда я играю в ритм-секции и всё попадает друг в друга, это создаёт «сцепившийся» ритм, из-за которого вы чувствуете себя хорошо и хотите двигаться.

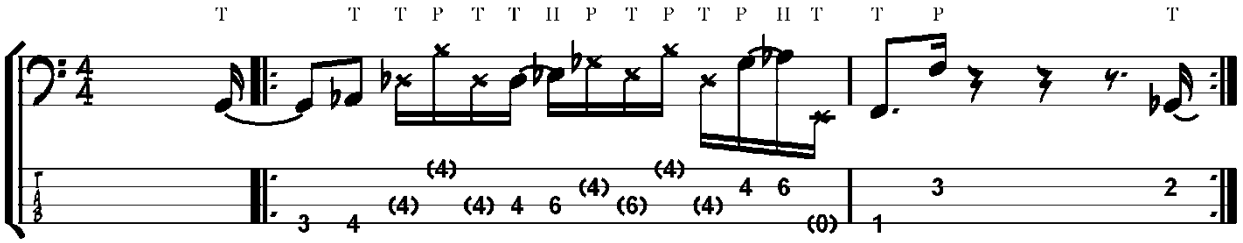
«Когда я развивал свой грув, я записывал свои занятия, а потом слушал. Как и при работе с секвенсором на компьютере, вы можете по-разному квантизовать, изменить фактор свинга, выбрать разные уровни. Делая это собственноручно, на человеческом уровне, вы учитесь контролировать, куда попадаете.

«Если грув не происходит, можете попробовать настроиться на того, с кем играете – вы можете перейти на их сторону, разобрать всё и выяснить, что же не так. Надо поговорить и посмотреть, можно ли заставить это работать.

«Важно разминаться перед тем, как играть. Я немного растягиваюсь без инструмента, потом, быть может, немного гамм вверх и вниз по грифу. Если мои руки расслаблены, всё работает вместе, тело и душа.

«Басистам нужно распознавать разные стили и то, что отличает их. У ритм'н'блюза спокойное движение; латинки отличаются от грува Джеймса Брауна. Одно из моих любимых движений – прифанкованный латинский грув. Мне нравится играть точный собранный грув и не играть на *раз*. Дорожка с *Phase II* группы Grainger "If You Were Mine" отвечает этому описанию [Профи пр. 7].

Профи пр. 7



«Я пользуюсь полуглушением, чтобы помочь создать балладный грув; я взял это от Энтони Джексона. Такой подход даёт басу толстый тёплый звук с более мягкой атакой, который пробивается сквозь трэк. Это всё зависит от песни – вам нужно приспосабливать свою игру, чтобы она подходила трэку».

Джек Кэсади

Один из первопроходцев рокового баса и признанная легенда Джек Кэсади был одним из основателей Jefferson Airplane и Hot Tuna, и он записывался с такими артистами, как Джимми Хендрикс, Дэвид Кросби, Gov't Mule и Уоррен Зевон.

«Грув это способность общаться с метром песни. Это прочувствованное сердцем ощущение, которое даёт вам пульс вне зависимости от того, что ещё происходит. Это не просто повторение раз за разом одного куска, это ощущение музыки и общение с теми, с кем вы играете. В качестве басиста вы должны слушать всех остальных и позволить себе слиться с музыкой и в то же самое время парить над собой и слушать общую картину. Для того чтобы развить свой грув, вам нужно заниматься в тех обстоятельствах, в которых вы хотите грувить, то есть играть с другими людьми.

«Паузы в музыке должны грувить так же, как ноты – вы должны чувствовать себя комфортно в паузах. Многие люди неустойчиво возвращаются после пауз, так что они играют много нот, чтобы заполнить все дырки.

«Вам также нужно развить более лёгкий подход к инструменту. Множество басистов шлёпают по струнам или басу, чтобы заполнить паузы, или в попытке сохранить время играют слишком жёстко. Это не то же самое, что использовать перкуссионную технику. Вы должны уметь без напряжения эмоционально погрузиться в музыку. Когда ваши запястья и руки напрягаются, вы теряете тембр и выносливость.

Грув это телесный язык музыки. Это разница между последовательностью нот и басовой линией. Грув усаживает жопы в кресла, двигает ноги и заполняет танцпол. Это альфа и омега басиста и секретный ингредиент хорошо проведённого времени.

Дэйв Померой, нэшвиллский сессионный басист, продюсер и сольный артист

«Когда вы работаете над своим грувом, вы также работаете и над музыкой. Вам надо знать, где вы находитесь в музыке. Если вы уверены в песне, мелодии и аккордах, это освобождает вас и вы хорошо грувите. Когда у вас есть такая общая картина песни, вы можете грувить лучше, потому что понимаете свою роль в музыке.

«Играть без ударных – отличный способ усилить ваш грув. Когда нет ударных, вы теряете основание ритма, и он становится вашей ответственностью. Для басиста также важно научиться играть только с ещё одним музыкантом и брать на себя ответственность за грув. Это показывает, хороший ли у вас грув, или нет, и есть ли у вас какое-то беспокойство за паузы в музыке.

«Я не отождествляю себя с каким-то конкретным грувом. То, как я играю, ориентировано на музыку, которую я играю в данный момент. Когда я занимаюсь, я работаю над вещами, которые приблизят меня к инструменту, но когда приходит время играть, всё зависит от слуха. Вы не можете сделать это сами. Это всё в том, чтобы слушать музыку в каждый конкретный момент.

Глава 5: Метафизика грува

Один из замечательных аспектов того, чтобы быть человеком, это возможность моментов не имеющей себе равных радости. У всех нас бывали проблески, когда казалось, что кусочки огромной головоломки вставали на место, каждый из них без усилий находил свою точку. Когда действие вызывает идеальную реакцию, которая запускает цепь идеальных событий, вы ощущаете свою связь с целым, ощущаете себя неотъемлемой часть всего, что есть жизнь. Чувство непринуждённости, которая сопровождает всё, что вы делаете, создаёт ощущение плавания вдоль красивой реки. После детального изучения этот универсальный опыт был назван «поток» и «оптимальный опыт». Оптимальный опыт был охарактеризован как:

- сложная деятельность, требующая навыков
- сплав деятельности и осознания
- концентрация и сильно сосредоточенное внимание
- отсутствие чувства беспокойства за потерю контроля
- потеря самосознания
- трансформация времени
- чувство игривости
- ощущение контроля за происходящим

Этот список точно описывает нахождение в груве; на самом деле грув – способ музыкантов описывать поток. Михай Чиксентмихайи описывает состояние в своей книге *"The Evolving Self"* [Perennial]:

> Когда трудность высока и личные навыки используются на пределе, мы испытываем это редкое состояние сознания. Первый симптом потока это сужение внимания на ясно обозначенной цели. Мы чувствуем себя вовлечёнными, сконцентрированными, поглощёнными. Мы знаем, что должно быть сделано, и мы получает немедленную обратную реакцию на то, насколько хорошо у нас получается… Хорошо подобранное использование навыков обеспечивает ощущение контроля за нашими действиями; в то же время, потому что мы слишком заняты, чтобы думать о себе, неважно,

контролируем ли мы, или нет, неважно, выигрываем мы, или проигрываем. Часто мы чувствуем, что вышли за пределы, как если бы границы нашего «я» расширились. Моряк чувствует единство с ветром, лодкой и морем; певец ощущает таинственную всеобщую гармонию. В эти моменты осознание времени исчезает, и кажется, что незаметно пролетают часы.

Кода вы в груве, ваше осознание окружающего отходит на задний план. Всё, что существует, это мгновение, «сцепка» с ударником, связь между всеми музыкальными элементами. Так как музыка – побочный продукт этой связи, слушатели получают эту энергию и, если она находит у них отклик, падают в грув вместе с вами. Раз мы басисты, то грув это наша кровь и жизнь. Способность создать грув это единственное наиболее желаемое качество басиста. Многие люди преследуют в качестве цели технику, но техника – не более чем пустой сосуд, который бесполезен, пока что-то не заполнит его. Некоторые гоняются за внешними вещами, вроде имиджа, оборудования или умничанья, но все эти поверхностные вещи не обеспечивают грува. Посредством этой книги вы узнали много идей, техник и стилей для помощи в груве, но последний и самый важный шаг вы делаете сами.

Если мы принимаем, что все вещи по сути находятся в состоянии колебания – материя, свет и звук, - то мы можем увидеть, что всё наше существование – по сути один громадный грув. Разнообразные частоты колебаний, которые существуют в музыке, отражаются различными колебаниями в физическом мире вокруг нас. У каждого камня, дерева, жидкого тела, листа травы есть свои вибрации. Даже самые обыденные вещи из вашей жизни – грув, только ждущий, чтобы его ощутили; всё, что должно случиться – чтобы вы начали воспринимать его колебания. Радио – всего лишь коробка с электрическими деталями, которые ничего не делают – пока вы не включите его. Многие из нас таковы: полны возможностей, не подключены и нужны только штепсель и щелчок выключателя. После включения радио может воспринимать широкий спектр колебаний, это верно и для музыканта. Сделайте из себя приёмник колебаний, которые окружают вас, и вы найдёте грув. А позволив колебаниям резонировать внутри вас, вы найдёте *ваш* грув. Музыканты работают как ретрансляторы, принимая грув и передавая его на следующий ретранслятор. Сделать из себя «чистый канал» для грува – ваша ответственность как личности; грув должен распространяться на том же (или более сильном) уровне сигнала,

как когда он был принят. Слабое звено в цепи сигнала – в данном случае группа – убьёт грув. Если вы – слабое звено, никто не захочет включать вас в цепь.

Играть музыку, в которой нет грува, – гнетущий опыт. Возвращаешься домой усталым, раздражённым и с ощущением, что тебя избили. Вы можете вынести из этого опыта ценные уроки о том, что *не* надо делать, но слишком много музыкантов остаются в таких ситуациях далеко за тем пределом, когда в них можно чему-то научиться. Убеждённые в том, что им нужна работа, деньги, возможность играть, многие подлаживаются под менее чем живительные музыкальные переживания, потому что уверены, что у них нет выбора. Если бы они приняли во внимание негативные воздействия такого отношения, они могли бы немного настойчивее пытаться найти грув.

Воздействие напряжения на тело и ум хорошо задокументированы. Врачи определили напряжение как главную причину многих заболеваний. Легко увидеть, как у кого-то, запертого на тупиковой работе на корпорацию, которую он боится, управляемого людьми, которых он презирает, зарабатывающего ровно столько, сколько нужно, чтобы свести концы с концами и не получающего никакого уважения, развиваются связанные со стрессом расстройства. Ну а что насчёт музыкантов? Игра в безгрувовой группе может быть так же изнурительна для вашего здоровья. В качестве музыканта вы отсылаете энергию, когда играете. Она свободно циркулирует в группе и, если все компоненты на месте, получается грув и все счастливы, заряжены энергией и «в кармане». Вы можете отсылать свою энергию, но если она встречает сопротивление, она рикошетирует обратно к вам. По сути, вы – канал для передачи электрической энергии, она идёт в одну сторону, следует по электрической цепи и выходит наружу. Если в цепи есть разрыв, оголённый провод, у вас происходит короткое замыкание и начинают взрываться предохранители. Через некоторое время выключатель ломается, и этот ток может вернуться обратно к вам с катастрофическими результатами. Тендинит это только вершина айсберга в том, что касается наносимого сопротивлением груву урона.

Для убийства грува нужен лишь один человек, и это может случиться по целому ряду причин. Если уровень сложности находится за пределами

возможностей одного из музыкантов, грува не получится. Схожая ситуация может проявиться, когда уровень одного из музыкантов намного выше остальных. Возможно – один из музыкантов находится в состоянии физического, или эмоционального утомления. Если они слишком подавлены, чтобы впустить грув, они не воспользуются его естественной исцеляющей энергией. Иногда разум может быть самым худшим врагом грува. Негативные мысли циркулируют по сцене, как пламя, быстро сжигая топливо для грува, не оставляя ничего. Когда кто-то не слушает тот же канал, что и все остальные, грув прекращает существование.

Какими бы ни были причины, играть музыку без грува вредно для музыкантов, слушателей и планеты. Всегда есть возможность повернуть ситуацию к лучшему. Первым делом надо удостовериться, что *ваша* проводка не дефективна. Если вы можете честно посмотреть на свой вклад и сказать, что не ваша вина в том, что у группы нет грува, тогда это становится вопросом изоляции проблемы и подхода к ней с величайшей щепетильностью. У музыкантов есть тенденция сверхидентифицировать себя со своей игрой. Сообщение кому-то о том, что у него не получается грува, часто превратно понимается, как «ты отстой!». Люди не любят слышать о своих изъянах, но если подойти к вопросу с уважением, обсуждение может привести к удивительным результатам. Чаще всего проблема сгущается до разрушения общения – откройте линии связи, и грув может вернуться обратно. Впрочем, временами всё бывает безнадёжно. Если вы пробовали всё, дабы выходить грув и вернуть ему здоровье, и потерпели неудачу – двигайтесь дальше. Находиться в не-функционирующих отношения не стоит никаких денег, славы, или шарового оборудования.

О, а что насчёт того, когда грув *есть*? Концентрированный грув это самая целебная терапия изо всех возможных. Много раз мне приходилось идти на выступление больным только для того, чтобы вернуться домой с восстановленными грувом силами. У грува есть способность уничтожать негативные ощущения; если вы попали в него, остаться в плохом настроении положительно невозможно. Когда вы «в кармане», все жизненные проблемы улетучиваются. Это может сблизить людей. Мы видели мощь грува на аудитории, тысячи людей разделяли грув и на это мгновение становились единым целым. В группе грув это жизненная сила, которая побуждает всё

произойти. Группы пробиваются сквозь трудные времена и превратности судьбы, пытаясь оставить свой след в мире на основании веры в свой грув. В намного большем масштабе попадание в грув отсылает во вселенную «хорошие вибрации». Когда вы примете во внимание высокий уровень наличия плохих вибраций в нашем мире, увидите, как важно вносить свой вклад в планету и человечество посредством создания грува.

Открывая себя для мощи грува, вы начинаете действовать как канал для безупречно настроенных частот колебания. Когда вы соединяетесь с грувом, вы передаёте эту энергию другим участникам группы, которые в свою очередь усиливают мощь и транслируют её в мир. Даже если рядом нет никого, кто слышал бы это, это введение позитивной энергии создаёт большую разницу. Если есть аудитория, то воздействие грува усиливается до ещё более высокого уровня. В качестве басиста ваша роль в груве уникальна. Вы – сила, закладывающая основание и держащая всё и всех вместе. Вы – громоотвод, привлекающий к себе мощные электрические силы, а потом действующий как проводник, укрощающий эту энергию и посылающий её глубоко под землю. Чем глубже ваши корни, тем тяжелее ваш грув. Хотя ваши корни могут уходить глубоко, наверху вы должны оставаться гибкими, как ива, которая гнётся с ветерком. Если быть над землёй слишком непреклонным, то возникнет сопротивление – в итоге что-то должно сломаться.

Музыка это органическая форма, которая отражается в обычном мире, который окружает вас. Всё, что вы можете воспринять, это колеблющиеся частицы, создающие рисунки, некоторые плотные, как камни, некоторые неосязаемые, как радиоволны. Грув это форма колебаний, существующая в эфирной плоскости. Вы не можете увидеть его, не можете прикоснуться к нему, или попробовать на вкус, но знаете, когда он есть. Роль музыканта состоит в том, чтобы мобилизовать эту энергию и усилить её на благо планеты. В течение всего времени музыканты пользовались большим уважением как хозяева этой жизненной силы, сейчас известной как грув, а в качестве басиста вы понимаете, насколько жизненно важен ваш вклад в процесс ухода за грувом, его защиты и трансляции. Когда будете выступать в следующий раз, подумайте вот о чём: это не просто выступление, а доверенная вам священная обязанность. Грувить значит становиться в один ряд с могущественнейшими силами вселенной на

всеобщее благо. Если вы признаете это, то обнаружите, что ваш грув может пойти намного глубже, чем вы когда-либо могли вообразить.

О CD

Глава 1

Дорожка 1 **Анатомия ритма ударных:** Уд. пр. 1...6

Глава 2

Дорожка 2 **Грув. Концепция и развитие:** Вок. пр. 1...3

Дорожка 3 **Грув. Концепция и развитие:** Вок. пр. 4...5

Дорожка 4 **Грув. Концепция и развитие:** Вок. пр. 6...8

Дорожка 5 **Грув. Концепция и развитие:** Вок. пр. 9...11

Дорожка 6 **На *раз*:** НР пр. 1...4

Дорожка 7 **С крючка:** Слабая доля пр. 1...5

Дорожка 8 **С крючка, в стиле хип хоп:** Сванк пр. 1...7

Дорожка 9 **Фанкующий метроном:** Слэп пр. 1...7

Дорожка 10 **Грув-ярд переход:** Переход пр. 1...3

Дорожка 11 **Фактор жира:** Жир пр. 1...7

Глава 3

Дорожка 12 **Грув Трэмп:** Трэмп пр. 1...7

Дорожка 13 **Грув авторской песни:** Певец пр. 1...6

Дорожка 14 **Медленные 12/8:** 12/8 пр. 3...4

Дорожка 15 **Грув лысой покрышки:** Лысый пр. 2

Дорожка 16 **Шаффл:** Шаффл пр. 2...5

Дорожка 17 **Опережающая слабая доля:** ОС пр. 3...6

Дорожка 18 **Грув Джеймса Брауна:** ДжБ пр. 2...4

Дорожка 19 **Ритм Бо Диддли:** Бо пр. 2...5

Дорожка 20 **Роковая румба:** Румба пр. 1...9

Дорожка 21 **Грув Фэтса Домино на 12/8:** Фэтс пр. 1...3

Дорожка 22 **Медленный блюз:** Медленный пр. 2

Дорожка 23 **Качаем восьмыми:** Качаем пр. 1...7

Дорожка 24 **Твист:** Твист пр. 1...6

Дорожка 25 **Ритм Мотауна:** Мотаун пр. 2...5

Дорожка 26 **Рок стеди:** Рок стеди пр. 1...3

Дорожка 27 **Дискооктавы:** Диско пр. 2...4

Дорожка 28 **Бом бом:** Бом бом пр. 1…5

Дорожка 29 **The Meters – новоорлеанский фанк:** Метры пр. 1…3

Дорожка 30 **Сока:** Сока пр. 1…5

Дорожка 31 **Грув Джимми Рида:** Рид пр. 2…5

Дорожка 32 **Винни-бум-бац:** Винни пр. 2…5

Дорожка 33 **Грув «Зелёного лука»:** Лук пр. 1…5

Дорожка 34 **Кажун:** Кажун пр. 1…4

Дорожка 35 **Зайдеко:** Зайдеко пр. 1…3

Дорожка 36 **Гоу-гоу:** Гоу-гоу пр. 1…6

Благодарности

Отдельное спасибо Даун Фридлянд за её безусловную любовь и поддержку во время многих тяжких испытаний в процессе написания. Спасибо Эйми, ЛиЭллен, Соне и Ирвингу Фридляндам и Девиду Тейлору за то, что они – семья.

Я хотел бы поблагодарить Ричарда Джонсона в «Backbeat Books» за то, что предвидел эту книгу как ценное издание и за все те годы, что он правил мою пунктуацию в качестве редактора журнала *«Bass Player»*. Спасибо Биллу Лей, моему нынешнему редактору в «BP» за поддержку концепции «Клуба грува месяца», которая двигала моей колонкой «Правая нога» в последние два года. Колонка послужила источником глав в этой книге. Спасибо Джиму Робертсу за то, что рано увидел мой писательский потенциал и предоставил мне возможность сотрудничать в *«Bass Player»*. Спасибо Карлу Корьяту и Грегу Олуэллу за всю их помощь и за то, что заставляли всё двигаться. За книгу спасибо Грегу Исола за квалифицированную правку текста и Эми Миллер за компоновку всего.

Спасибо «Carvin Guitars» за отличные инструменты для игры, «Bergantino Audio» за производство лучших басовых кабинетов в мире, «LaBella Strings» за мои линии жизни и «Fishman Transducers» за то, что сделали усиление акустики удовлетворительным жизненным опытом (и за предусилитель «Platinum»).

Об авторе

Басист и педагог Эд Фридлянд написал множество учебных статей в качестве обозревателя и пишущего редактора журнала *«Bass Player»,* он также автор нескольких книг, включая изданную в издательстве «Backbeat» *"The Working Bassist's Tool Kit"*, изданные в «Hal Leonard» *"Building Walking Bass Lines"*, *"Jazz Bass"*, *"Reggae Bass"* и *"Building Rock Bass Lines"*. Его DVD *"Slap Bass: The Ultimate Guide"* также доступно в издательстве «Hal Leonard».

Эд выступал с многочисленными артистами в джазе, попсе и классике, в том числе с Роббеном Фордом, Бадом Шенком, Ларри Коррийелом, Полом Хорном, Михалом Урбаниаком, the Drifters, the Marvelettes, Fabian, Оперной компанией Бостона и Симфоническим оркестром Таксона. Его работы в театре включают в себя *«Маленький магазинчик ужасов»* (Бостон и Токио), *"Nite club confidential"*, *«Близкая прогулка с Пэтси Клайн»* и *«42-я улица»*. Житель Таксона, Аризона, Эд преподавал в Университете штата Аризона, так же как и в Музыкальном колледже Беркли и Бостонском колледже. Он продолжает давать мастер-классы по всем США. Вы можете найти информацию обо всех басовых вещах на его сайте, www.edfriedland.com.

Содержание

Введение.....1
Использование CD.....2
Приобретение драм-машины.....3

Глава 1: Основы работы с драм-машиной.....4
Анатомия ритма ударных.....6

Глава 2: Грув. Концепция и развитие.....10
Усвоение ритма.....11
На *раз*.....17
С крючка.....20
С крючка, в стиле хип-хоп.....22
Фанкующий метроном.....24
Грув-ярд переход.....30
Фактор жира.....32

Глава 3: Стилистические грувы.....40
Грув Трэмп.....40
Грув авторской песни.....44
Медленные 12/8.....46
Грув лысой покрышки.....49
Шаффл.....50
Опережающая слабая доля.....53
Грув Джеймса Брауна.....56
Ритм Бо Диддли.....58
Роковая румба.....61
Грув Фэтса Домино на 12/8.....64
Медленный блюз.....66
Качаем восьмыми.....68
Твист.....72
Ритм Мотауна.....74
Рок стеди.....77
Дискооктавы.....79

Бом бом....81
The Meters – новоорлеанский фанк....84
Сока....87
Грув Джимми Рида....90
Винни-бум-бац....92
Грув «Зелёного лука»....93
Кажун....96
Зайдеко....99
Гоу-гоу....103

Глава 4: Профи говорят о груве....108
Фил Чен....108
Харви Брукс....110
Хатч Хатчинсон....112
Виктор Бэйли....113
Гэри Грейнджер....115
Джек Кэсади....116

Глава 5: Метафизика грува....118

На CD....124
Благодарности....126
Об авторе....127